SCEGLI LA TUA AVVENTURA 2

L'EROE DI QUESTA STORIA SEI TU!
SCEGLI FRA 44 POSSIBILI FINALI

OLTRE LO SPAZIO

di R.A. MONTGOMERY illustrazioni di PAUL GRANGER

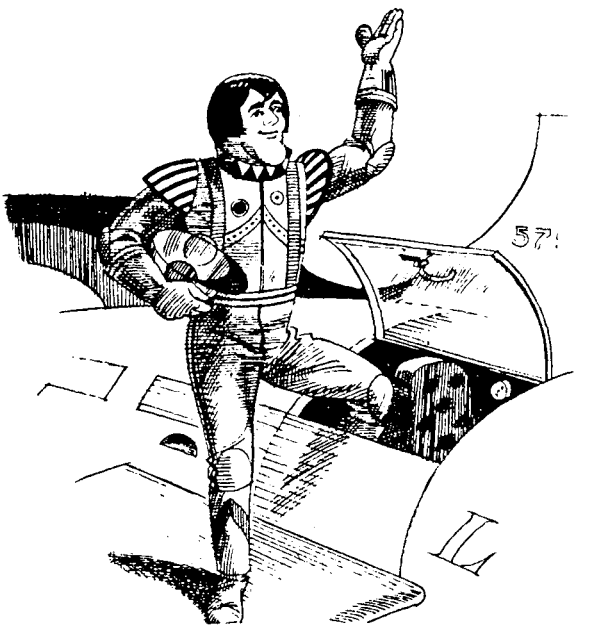
Spediz. abb. post. - GR II/70

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

R.A. MONTGOMERY

OLTRE LO SPAZIO

illustrazioni di PAUL GRANGER



ARNOLDO MONDADORI EDITORE

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

La serie originale è pubblicata dalla Bantam Books, Inc. con il titolo *Choose Your Own Adventure*

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE®:
Registered Trade Mark of Bantam Books, Inc.

Ideazione di Edward Packard
Illustrazioni di Paul Granger

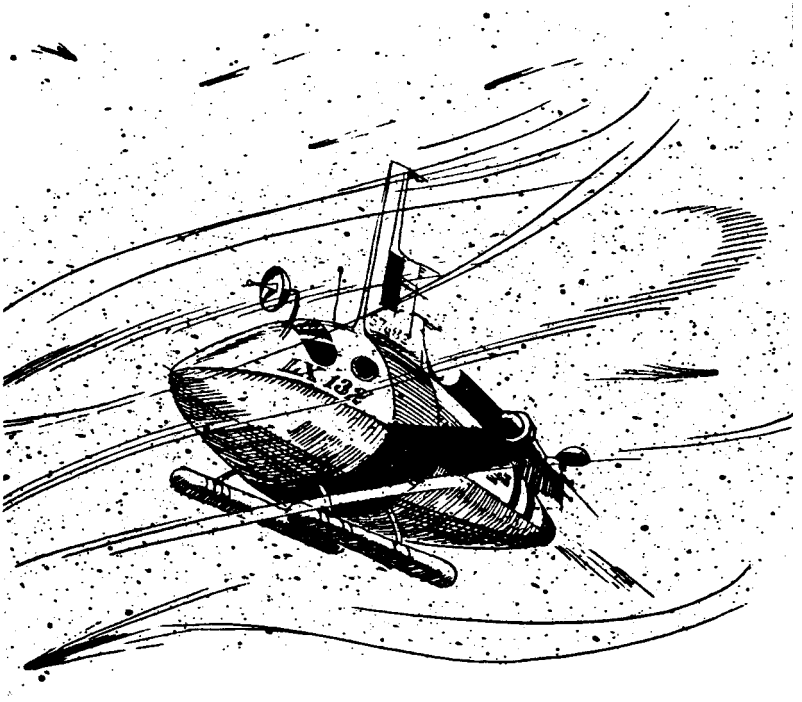
©1979 Raymond Montgomery, Jr.
©1979 Bantam Books, Inc., per le illustrazioni
©1986 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano, per l'edizione italiana
Pubblicato per accordo con Bantam Books, Inc., New York
Titolo dell'opera originale *Space and Beyond*
Traduzione e adattamento di Gianni Padoan
Prima edizione dicembre 1986
Stampato presso la Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
Stabilimento N.S.M. di Cles (Trento)
ISBN 88-04-30069-8

ATTENZIONE!!!!

Questo non è un libro normale, da leggere tutto d'un fiato dall'inizio alla fine. Queste pagine contengono molte avventure diverse l'una dall'altra, che tu stesso vivrai nello spazio... e oltre! Leggendo, di quando in quando ti sarà richiesto di prendere una decisione. Sarà la tua scelta a condurti al trionfo oppure al disastro.

Ogni avventura è il risultato delle tue scelte e sei tu l'unico responsabile delle tue decisioni, appunto perché sarai tu a scegliere di volta in volta. Dopo aver fatto le tue scelte, segui le istruzioni che ti vengono indicate e... stiamo a vedere che altro succederà!

Ricorda che non puoi tornare indietro, quindi prima di fare una mossa pensaci bene. Ogni errore potrebbe essere l'ultimo... ma non è detto che invece non possa darti fama e fortuna!


LX-132

Sei nato su una astronave durante una lunga missione intergalattica. L'equipaggio comprende persone appartenenti a cinque diverse galassie e anche i tuoi genitori non sono della stessa galassia, pur avendo ambedue tutte le caratteristiche dei nativi della Terra, nella Via Lattea. Data l'enorme velocità, molto vicina a quella della luce, in soli tre giorni e due ore di tempo-nave hai compiuto i diciotto anni terrestri, quindi ti trovi a dover decidere - come ti dà diritto l'essere nato su un'astronave - di quale galassia e pianeta vuoi avere la cittadinanza. In pratica la tua scelta è ristretta al pianeta Fonon, nella galassia di Pineum, oppure al pianeta Zermacroyd, nella galassia di Oofoss.

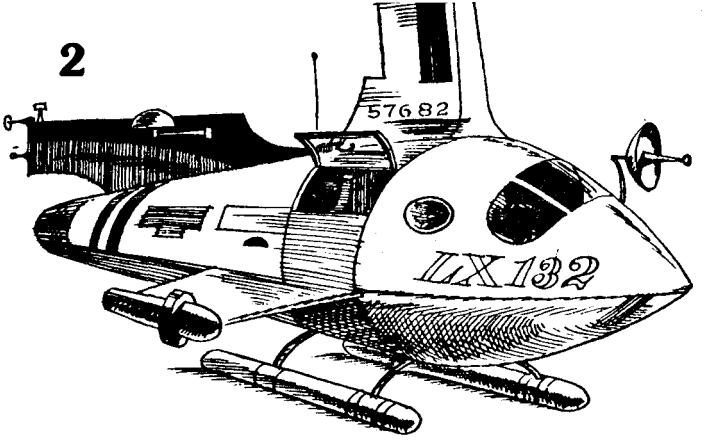
Fonon è tre volte più grande della Terra. La stella che gli fornisce l'energia vitale è grossa ma vecchia, e si teme che stia perdendo la sua forza. Quel pianeta ha sempre avuto una esistenza difficile.

Zermacroyd è molto più lontana dalla Via Lattea. La sua galassia, Oofoss, annovera molti buchi neri e molte stelle del tipo supernova, per cui è sempre stata considerata una regione cosmica molto pericolosa. Le missioni esplorative hanno appurato che Zermacroyd ha avuto un passato grigio e tormentato, però lasciano prevedere un futuro luminoso e emozionante.

Se scegli Fonon, prosegui alla pagina seguente.

Se ti attrae maggiormente Zermacroyd, salta a pagina 4.

2



Fonon è già visibile sull'analizzatore galattico. Ora che hai scelto, i tuoi genitori danno l'annuncio che è quel pianeta la tua patria. Viene approntata una capsula spaziale per il viaggio fino a Fonon. Ti sistemi ai comandi e regoli il computer programmatore di volo. Un attimo dopo ti stacchi dalla nave-madre e ti avventi nello spazio, spinto dai generatori di gravità.

Qualcosa non va! Osservi lo scanner e noti una nebulosa che non dovrebbe trovarsi sulla tua rotta. In un attimo sei circondato dalle particelle di gas della nebulosa. C'è rischio che i generatori di gravità e i sistemi di sostentamento della vita ne siano danneggiati. Il contatore Geiger rompe il silenzio del volo spaziale con dei bip striduli: l'allarme ti avverte che la radioattività ha raggiunto livelli pericolosi.

Puoi tentare di far ritorno alla nave-madre.
In tal caso prosegui a pagina 3.

Se ti affidi al tuo istinto che ti dice di andare avanti, passa a pagina 5.

Tornare alla nave-madre dovrebbe essere facile. Premi il pulsante di navigazione e ruoti in senso contrario il volante dei comandi. Ma nello stesso istante nella capsula prendono a lampeggiare le luci giallo-verdi dell'allarme e tutti i sistemi si bloccano. La capsula è invasa da vortici di gas e particelle di polvere. Schiacci freneticamente il pulsante di riaccensione, ma non accade nulla.

Tutto questo cessa improvvisamente come è iniziato. Le luci di allarme si spengono, il pannello di controllo conferma che tutti gli apparati si sono riattivati e i sistemi di controllo dicono che tutto va bene. Cessa anche la trasmissione dei segnali automatici di soccorso e tu, esausto, ti lasci andare contro lo schienale del tuo seggiolino.

Se decidi di aspettare l'arrivo dei soccorsi chiamati dall'SOS automatico, passa a pagina 8.

Se decidi di riprendere la navigazione, dato che la misteriosa nebulosa è già sparita, continua a pagina 9.

4

Zermacroyd! Che razza di nome! Non si può resistere al richiamo di un nome simile. Quando il capitano accenna alla speranza di un futuro particolarmente brillante, decidi senz'altro che è là che devi andare. Tua madre ti abbraccia, ti augura buona fortuna e ti dona un ninnolo metallico appeso a una catenina:

– Forse un giorno o l'altro ti sarà utile.

Quando ti stai già preparando per il lancio, un giovane membro dell'equipaggio ti raggiunge di corsa.

– Lascia che venga con te – ti dice. – Avrai bisogno del mio aiuto.

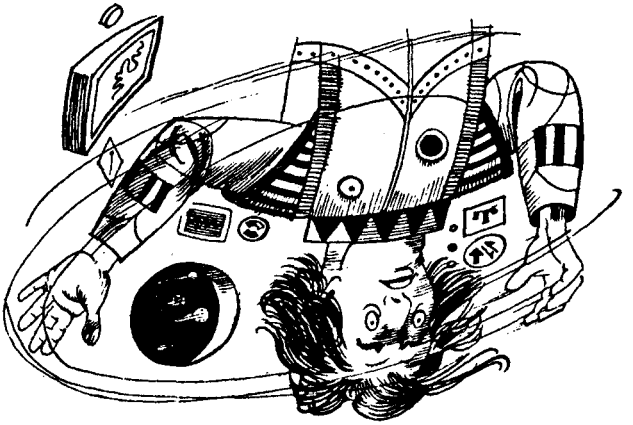
Non lo conosci bene, ma si è sempre mostrato cordiale e servizievole. Si chiama Mermah e il suo largo sorriso ti fa ben sperare per le avventure che ti attendono. Così viene anche lui.

Il capo della spedizione ti mette in guardia da Sun-Thee, una stella gigantesca grossa dodici volte il Sole terrestre. Sun-Thee è proprio lungo la tua rotta e la sua enorme forza gravitazionale potrebbe risultare pericolosa. Ti mette in guardia anche dai buchi neri e dalle supernovae. Ti dice che se rimandassi la partenza a dopo aver frequentato l'Accademia Spaziale, avresti molto maggiori possibilità di successo.

Se rimandi la partenza per prepararti meglio, passa a pagina 6.

Se ti butti, riprendi a pagina 7.

La forte pioggia meteoritica interferisce con il tuo complesso sistema di navigazione. L'interferenza è così grave che tutti i sistemi di comunicazione cessano di funzionare. Precipiti nello spazio e, guardando fuori dagli oblò, sei sorpreso da ciò che vedi intorno a te. Il mondo intero gira in un groviglio di colori e di forme.



La tua velocità è tale che dovresti uscire dalla pioggia abbastanza presto da poter rimediare ai vari problemi. D'altra parte, può essere pericoloso presumere che tu sia in grado di cavartela da solo. Non sarebbe più prudente chiedere aiuto attraverso il radiolaser?

Se aspetti, con la speranza di uscire in tempo dalla pioggia meteoritica, continua a pagina 10.

Se decidi di chiamare aiuto, vai a pagina 12.

6

Un poco esitante, chiedi che altro ti potrebbero insegnare all'Accademia. Sai già tutto sulle procedure e sulla programmazione di volo; conosci alla perfezione le lingue e l'uso delle armi. Senza dubbio è una buona idea prepararsi meglio; tuttavia che altro dovresti imparare, quando hai già studiato abbastanza?

– La conoscenza – ti risponde il capo della spedizione – è la parte migliore di noi.

– Sì, sì, d'accordo! Ma se decidessi di seguire i corsi dell'Accademia, quanto tempo mi occorrerebbe?

– Dipende. Puoi frequentare i corsi regolari che si svolgono qui a bordo, oppure studiare con me e approfondire la conoscenza dentro di te.

Il suo volto è serissimo. Incrocia le braccia e resta in attesa di conoscere la tua decisione.

Se decidi di frequentare l'Accademia Spaziale, passa a pagina 13.

Se preferisci esplorare la conoscenza dentro di te, vai a pagina 14.

Sei deciso a andartene per la tua strada. Anche se può essere una decisione precipitosa, tu e Mermah, il tuo nuovo compagno, vi arrampicate a bordo della capsula spaziale. Programmi i comandi di bordo battendo sulla tastiera le relative sequenze di numeri e ti lanci nello spazio.

– Mermah, controlla gli stabilizzatori. Mi sembra che stiamo un poco sbandando.

– Va bene. Ci penso io.

Proprio allora, osservando lo schermo del computer, ti rendi conto che la vostra rotta vi porterà molto vicini a un buco nero; e, se sarete presi nel suo campo gravitazionale, non potrete più sfuggirgli. Mermah ti aiuta a controllare i dati che hai introdotto nel sistema di navigazione. Con sgomento, ti accorgi che invece di "4800" hai battuto "4008", e ciò ha modificato la tua rotta.

Mermah ti guarda atterrito, mentre la capsula continua a filare verso l'enorme buco nero. Sapete ambedue che chi è stato risucchiato da un buco nero non è mai più tornato!

Se spingi i propulsori alla massima potenza, con la speranza di poter vincere il campo gravitazionale del buco nero, passa a pagina 16.

Se per sfuggire al buco nero attivi lo scudo magnetico, vai a pagina 17.

8

Un SOS lanciato nello spazio cosmico è sempre una faccenda rischiosa. Non hai modo di sapere chi sta arrivando, là fuori, e aspetti di vedere ciò che accadrà con un misto di speranza e di timore. Poi scorgi qualcosa. Dapprima è soltanto un puntino che si muove disordinatamente sullo schermo, poi a poco a poco si mette a fuoco. Sembra una ameba, ma con luci, oblò e segni del tutto sconosciuti. E di colpo la nave spaziale, o quel che è, si ferma al tuo fianco.

Nello spazio, non è raro incontrare degli alieni. Ma anche tu sei un alieno per gli esseri che si trovano dentro la nave spaziale ormeggiata al tuo fianco. Tuttavia questa considerazione non ti consente di giungere a alcuna conclusione. Quegli esseri ti sono ostili, o magari sono forme di vita così diverse che non conoscono né amicizia né ostilità?

Non c'è molto tempo. Devi decidere se attaccarli, con la speranza di poterli sopraffare, o restare tranquillo e pacifico.

Eccoli... o eccolo! Non è facile dire neppure se sono in tanti, oppure uno solo. Sembrano impastati insieme in un'unica massa.

Se decidi di accoglierli pacificamente, vai a pagina 18.

Se invece preferisci dare battaglia, passa a pagina 20.

Il tuo indicatore di energia è precipitato dalla luce rossa, che indica il pieno, alla luce verde-azzurra, cioè a un quarto di serbatoio. Le analisi del computer ti ammoniscono che fra tre ore sedici minuti cesseranno di funzionare tutti i sistemi di sostentamento; ma non c'è ancora alcuna risposta ai tuoi SOS. I dati elaborati dal radar ti avvertono che, a questo punto, anche se i soccorsi stessero arrivando, non sarebbero in grado di raggiungerti in tempo utile.

Sei tentato di utilizzare l'energia rimanente per raggiungere una "isola di luce" le cui emanazioni ti giungono da un buco nero. Il buco nero si verifica quando la massa di una stella è così grande che nulla può sfuggire al suo campo di attrazione, né luce, né calore né onde radio. Il fascio di luce registrato dai tuoi apparecchi e proveniente proprio dalla zona in cui si trova il buco nero è una anomalia; ma il fenomeno è già stato osservato e se ne è molto discusso, anche se non è stato spiegato. A ogni modo, devi andare. Non hai altra scelta: o dirigerti verso l'isola di luce e il buco nero, o condannarti alla triste, estenuante attesa di un'astronave di salvataggio.

**Se decidi di continuare a aspettare,
passa a pagina 24.**

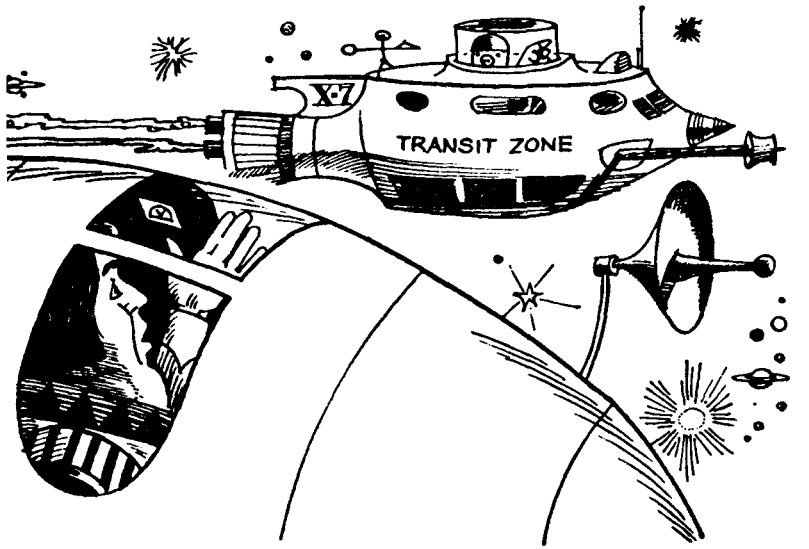
**Se punti verso l'isola di luce,
vai a pagina 21.**

10

A che scopo aspettare? Senti che ce la farai a passare. Stringi ancor più le cinture di sicurezza, sistemi meglio il poggiatesta, ti accerti con un'ultima occhiata che tutto sia a posto e schiacci a fondo il pulsante che aziona i razzi. Il contraccolpo del lancio è molto violento.

Con un bang poderoso la capsula esce dalla pioggia meteoritica e si immette in una zona di transito. (Una zona di transito è una autostrada spaziale destinata al traffico commerciale pesante e viene percorsa in continuazione da una varietà stupefacente di capsule spaziali e di astronavi.)

Ti si avvicina il mezzo della pattuglia della



polizia di zona, che ti segnala di accodarti. Vieni guidato fino al posto di polizia, dove apprendi che si sta formando una carovana spaziale che dovrebbe fare tappa anche a Fonon. Forse ti converrebbe aggregarti, sebbene non si sappia quando la carovana arriverà a Fonon, se mai vi arriverà.

L'unica alternativa è offerta da un gruppo di saltimbanchi spaziali, che viaggia guidato un po' dal caso e un po' dal capriccio.

Se preferisci ripartire con la carovana, vai a pagina 25.

Se ti attira maggiormente la gente del circo, prosegui a pagina 22.

12

Dare retta all'istinto qualche volta funziona, ma questa situazione è troppo pericolosa. Tanto per cominciare, sarebbe imbarazzante chiedere aiuto poco dopo aver iniziato la missione. Ti accorgi che le tue mani sono insolitamente bianche e umide di sudore. La verità è che sei letteralmente atterrito, e a ragione. Insomma, attivi la radio:

– Qui capsula spaziale. Missione transgalattica al pianeta Fonon interrotta da piogge meteoritiche. Sistemi attualmente non operativi per tre quarti. Coordinate Z2380-F9212-X2922 zona esterna 2L. Richiedo aiuto immediato. Ripeto, richiedo aiuto immediato.

Dentro la cabina di comando la tua voce riecheggia debole e tremante. Sei così tremendamente solo!

Puoi tentare di azionare i razzi di emergenza per avanzare nella direzione da cui ti giunge un debole segnale radio: in tal caso vai a pagina 26.

Se invece utilizzi l'energia che ti rimane per potenziare le tue trasmissioni radio, prosegui a pagina 27.

Tornare a scuola può essere poco divertente, ma forse è la cosa migliore, dato il volo che ti aspetta.

Questo vascello di ricerche spaziali è così grosso che non ti eri mai neppure accorto che a bordo c'è anche una sezione dell'Accademia. Vai a parlare con il preside.

– Bene, puoi scegliere – ti dice. – Puoi iscriverti alla Scuola di Comando per prepararti a diventare capitano di una nave, o seguire i corsi normali per poi dedicarti alla ricerca. Hai una buona preparazione, ottime doti, una spiccata personalità, quindi credo che potrai raggiungere i massimi livelli in ambedue i settori.

Se scegli la Scuola di Comando, prosegui a pagina 28.

Se vuoi inserirti nei programmi di ricerca, passa a pagina 29.

14

Il capo della ricerca si chiama Ferantz e è un filosofo. Lui ti spiega che c'è una massa infinita di conoscenza immagazzinata dentro tutte le cose viventi, grazie alle esperienze fatte nel passato. A te il progetto sembra una pazzia, però poi ti dici che tu non sei in grado di giudicare.

Ti chiedi, comunque, come si fa a ricordarsi delle esperienze delle vite passate. Forse ci sono dei lampi di memoria racchiusi nelle tue cellule? O magari i sogni di posti in cui non sei mai stato, di cose che non hai mai fatto, di gente che non conosci, sono esperienze che hai vissuto veramente nel tuo passato e che ribollono e affiorano dentro di te? Forse i sogni appartengono alla realtà!

E ti accorgi che, non foss'altro, stare a meditare su simili questioni filosofiche ti dà una grande sensazione di pace.

– Ricordati, amico mio, che con i viaggi nello spazio si ottiene poco – ti fa riflettere il filosofo. – Per quanto si vada lontano, si esplori, si scopra, si studi, alla fine ci si ritrova sempre al punto di partenza: le soluzioni che abbiamo trovato servono soltanto a metterci di fronte a nuovi problemi e ciò che abbiamo imparato viene annullato dal molto altro che ci accorgiamo di dover ancora imparare!

– Non è la stessa cosa – ti viene il dubbio – anche viaggiando nel tempo?

– No. Il tempo non è una realtà assoluta. E in una diversa dimensione temporale può anche accadere che le rette parallele si incrocino! Ciò che bisogna ottenere, è far tornare presente tutto ciò che è passato!

Questi pensieri troppo profondi ti danno un senso di malessere, specialmente quando senti parlare di rette parallele che possono incrociarsi nello spazio. Ma, per capire una cosa del genere, prima bisognerebbe arrivare a capire che significato ha l'infinito.

– Noi possiamo fare degli esperimenti con il passato – prosegue il capo della ricerca. – Il passato non è perduto: si è soltanto trasformato sotto aspetti diversi.

Passi giorni e giorni sforzandoti di ricordare le esperienze delle tue vite passate.

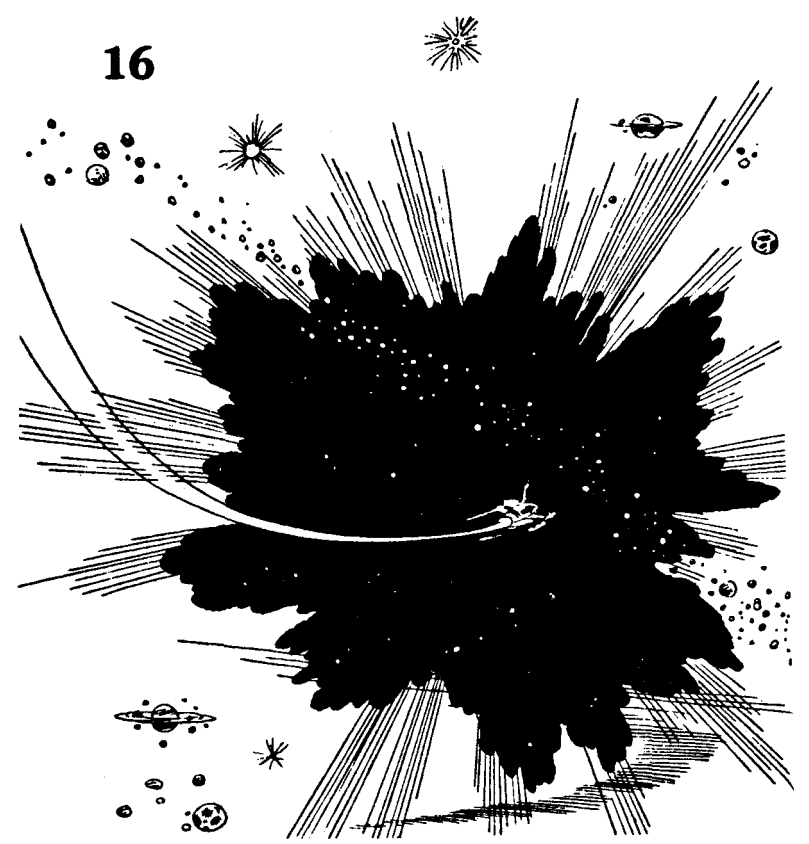
– Stai lavorando bene – ti incita Ferantz. – Te la senti di fare un tentativo?

– Ossia?

– Sei in grado di compiere un balzo indietro nel tempo, o a centoventicinque milioni di anni terrestri fa, all'epoca dei dinosauri, o addirittura fino a un passato sconosciuto.

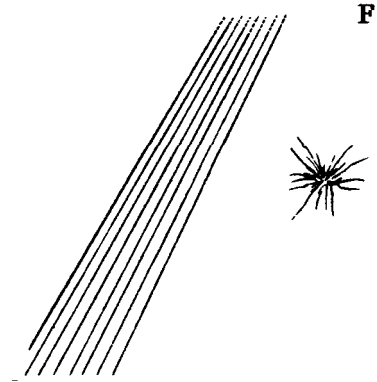
Se scegli di tornare ai tempi dei dinosauri, prosegui a pagina 30.

Se preferisci cogliere l'occasione che ti viene offerta di tornare indietro fino a un passato sconosciuto, passa a pagina 31.



Di te non si sentirà mai più parlare!

Fine



Mermah, che ha due anni più di te e ha viaggiato in lungo e in largo per lo spazio, ti incita come può:

– Non arrendiamoci! Facciamo tutto il possibile. Presto! Attiva gli scudi a repulsione.

– Che cosa credi che ci accadrà?

– Nessuno può dirlo.

Con un brusco sussulto, la capsula viene attirata dal campo gravitazionale e ti trovi a sfrecciare dentro un tunnel di vuoto. Un buco nero appare tale a chi lo osserva dall'esterno perché il suo fortissimo campo gravitazionale impedisce anche alle onde luminose di sfuggirgli, ma tutto il suo spazio è pieno di luce e di energia. Anche il tunnel è intensamente illuminato ma, fatto strano, la sua luce forte non ti irrita gli occhi.

Poi ti trovi in una sala colossale. No, non è una sala: in realtà è l'interno del buco nero, fatto a prisma, grande migliaia di chilometri, un vero e proprio mondo dentro un altro mondo. Adesso non siete più spaventati; anzi tu e Mermah uscite dalla capsula per iniziare la vostra nuova vita in un nuovo mondo.

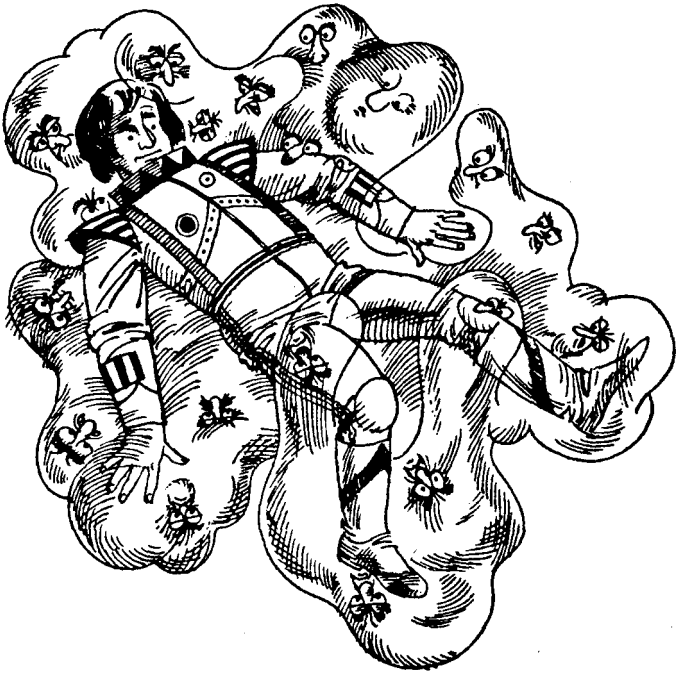
Il nuovo mondo è pacifico e sereno. Tutti sono gentili e pronti a dare il benvenuto a te e a Mermah. Nessuno mostra di aver fretta; il lavoro è piacevole; ci sono cibo e case per tutti. Questo sì che è un bel mondo in cui vivere!

Fine

18

Non sai chi sono questi esseri, ma ti rendi conto che contro di loro le tue armi potrebbero risultare inefficaci. Sembra più ragionevole andare loro incontro disarmato e con modi amichevoli. Ma prima che tu possa fare qualunque cosa loro (oppure lui, non sai ancora) si materializzano dentro la tua capsula. Hai già sentito parlare di energia pura capace di passare attraverso i corpi solidi e poi riprendere la sua forma, ma vieni lo stesso colto di sorpresa.

Hai in dotazione un apparecchio di trasmissione del pensiero, per facilitare quanto più è possibile le comunicazioni tra forme di vita diverse; e questo alieno non potrebbe essere di-



verso da te più di così. In certi momenti intorno a te sembrano esserci centinaia di strane creature, e un momento dopo una sola. Premi il pulsante del traslatore e pensi intensamente una frase: *Benvenuti nella mia capsula spaziale. Vengo in pace.*

Gli alieni non rispondono. Non producono alcun suono, ma a un tratto si fondono insieme in una massa gelatinosa che ti circonda interamente. Ti trovi imprigionato in quella che potrebbe essere definita una melma viscosa. Tenti di liberarti, ma è tutto inutile.

Dalla melma fuoriesce un suono, una combinazione di bip-bip elettronici e di cinguettii che non ti rassicura affatto. Poi ti senti diventare leggerissimo e in pochi secondi vieni smaterializzato e trasportato nella mutevole nave spaziale dei tuoi rapitori.

Verifichi di quale sostanza è fatto il loro scafo e ti dici che non dovrebbe esserti difficile aprirvi un passaggio e fuggire. Una volta tornato nella tua capsula, potresti prendere le armi e usarle. Le possibilità di riuscita sono esigue, ma concrete.

**Se tenti la fuga,
continua a pagina 34.**

**Se ritieni più prudente non opporre resistenza,
vai a pagina 32.**

20

Gli strani esseri vengono verso la tua astronave. Di colpo, diventano innumerevoli, di tutte le forme e di tutte le misure. Invadono il tuo scafo e si direbbe che si impastino tutt'intorno alla mensola di comando. I sistemi di navigazione e di comunicazione non funzionano più. Non hai scelta: devi batterti per la tua vita.

Allunghi la mano verso il pulsante dell'energia di emergenza, ma quelle creature si fondono intorno a te in una grossa massa gelatinosa, a cui riesci a sfuggire a stento. Impugni la pistola laser e premi il grilletto puntando al cuore della massa gelatinosa. La vedi fremere, prendere dei colori brillanti, rabbrividire, e poi rigenerarsi! Continui a sparare, deciso a non lasciarti sopraffare.

L'aria si riempie di suoni mai uditi prima da orecchi umani. Non è musica, sebbene abbia una sua bellezza. Più spari e più aumenta il volume. E, senza che tu te ne accorga, i raggi laser colpiscono la console di comando, distruggendone una buona parte. Continui a far fuoco. La massa freme e svanisce. Silenzio. Hai vinto!

Ma a che prezzo! Ti rendi conto soltanto adesso che la capsula spaziale è distrutta. Fluttui nel vuoto con la tenue speranza che qualcuno venga a salvarti.

Ti è andata male, ma sei stato valoroso e meriti un'altra possibilità.
Torna a pagina 4.

Spingi l'astronave verso il buco nero con tutta l'energia rimanente. Più ti avvicini più ti succedono cose strane. Tutti i quadranti della mensola di comando impazziscono e pare che si siano messi a ballare il rock. I capelli ti si drizzano e restano su, facendoti rassomigliare a una spazzola di ferro. Hai l'impressione che il sangue ti voglia schizzare fuori dalle mani e dai piedi, e sei sopraffatto dalle vertigini.

Da uno degli oblò scorgi una massa vellutata e pulsante, più grossa del cielo stesso, o quanto meno così ti sembra.

– Torna indietro, prima che sia troppo tardi! – senti gridare una voce. – Torna indietro!

Non hai alcuna idea di dove ti giunga questo avvertimento. Forse puoi ancora tornare indietro. Forse ti resta abbastanza energia da poter sfuggire al forte campo gravitazionale del buco nero. L'avvertimento non si ripete e tu resti incerto sul da fare.

Se prosegui, passa a pagina 35.

Se tenti di invertire la rotta, vai a pagina 36.

22

Decidi in fretta. Andare con un circo spaziale ha l'aria di essere una cosa un po' matta, ma non è meno pazza l'idea di andartene a spasso per le galassie alla ricerca del tuo pianeta natale. Vai a parlare con il capo dei saltimbanchi, Ooxog, un tipo che può essere descritto come un normalissimo Terrestre con la barba rossa, un enorme ghigno, il corpo di un gigante, una risata e dei modi così cordiali da farti quasi sentire a casa tua.

– Benvenuto! Abbiamo giusto bisogno di un qualcosa di nuovo. Benvenuto al più grande spettacolo dell'universo!

– Ma io che cosa potrei fare?

– Non preoccuparti, amico mio. Ti troveremo un lavoro.

Ti unisci ai nuovi compagni, alcuni dei quali sono di tipo terrestre, altri invece di tipi che non hai mai visto. La carovana di buffe astronavi si lancia attraverso lo spazio, fermandosi a dare spettacolo dove trova un'area di parcheggio conveniente, o se non trova di meglio addirittura nel vuoto.

Tu fai il domatore di quark e di particelle a alta energia, che devi far giocare insieme. Ti piacciono i quark e tu piaci a loro.

Non arriverai mai a Fonon, ma già da tempo hai smesso di pensarci.

Fine

OOXOG

24

Non ti aspettavi davvero di trovare dei buchi neri lungo la tua rotta per Fonon. Nessuno ti ha insegnato come affrontare problemi di questo tipo. D'accordo, sei geniale e pieno di inventiva, ma un problema come questo che ti trovi a affrontare è troppo anche per te. Non puoi sfidare i pericoli dell'avvicinamento a un buco nero.

Ti lanci nello spazio in un'orbita appena fuori della portata del poderoso campo gravitazionale del buco nero. Controllando gli strumenti di bordo, solo e disperato come sei, ti rendi conto che il tempo si è fermato. Tutti gli strumenti funzionano regolarmente, eppure il trascorrere del tempo non viene registrato. Effettui un'ennesima verifica, ma anche l'orologio sembra a posto. In uno sfogo di rabbia e di disperazione, lo sfasci tu con un pugno violento.

Hai capito che nel nulla cosmico il tempo non esiste. Né esiste lo spazio. E non esisti neppure tu!

Fine

Una carovana spaziale! Cosa potrebbe esserci di più eccitante che vagabondare per l'universo, andando ovunque ti portano le circostanze? Combini subito un incontro con il capo-carovana, che è una bellissima Noomaniana (bellissima, cioè, secondo il metro del suo pianeta). Comunichi con lei servendoti dell'apparecchio di traslazione del pensiero.

Eus (così si chiama la Noomaniana) ti spiega che il suo gruppo traffica in merci esotiche. Non sanno mai dove sono diretti: vanno, e di quando in quando si fermano. Adesso stanno andando a consegnare un carico di polvere di buco nero sul pianeta Terra. Ti sta benissimo! Ma a che serve quella polvere?

– A niente; però ci sono dei creduloni – ti spiega Eus – che la considerano una specie di pozione magica, capace di dare l'eterna giovinezza. Bene, se vuoi venire muoviti: non possiamo aspettare.

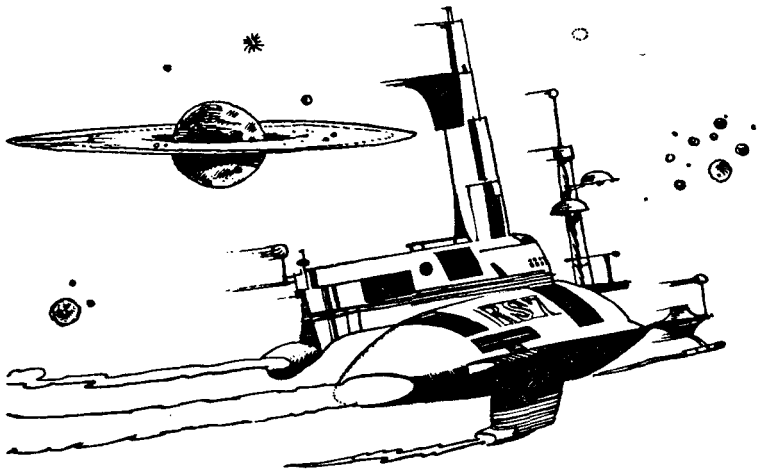
Così vai con loro. Quando arrivi sulla Terra, sei affascinato da quella straordinaria civiltà con i suoi altissimi edifici e la gente che non fa altro che correre-correre e comprare-comprare. La cosa ti diverte. Che posto originale!

Se decidi di restare sulla Terra, gira a pagina 37.

Se decidi di partire, prosegui a pagina 38.

26

Che fortuna! Vieni immediatamente agganciato da un rimorchiatore spaziale che ti conduce nella stazione mobile di ricerca SMR-3, alle dipendenze dirette dell'Ente Governativo Universale. Tutti quelli che si trovano a bordo ti accolgono festosamente. Ti informano che sono diretti al pianeta Axle per una missione assistenziale, in quanto quel pianeta è stato colpito da una misteriosa epidemia per la quale gli Axliani non conoscono rimedi. Potrebbe essere infettata la stessa stazione di ricerca, ma è un rischio che tutti i medici e gli scienziati di bordo sono pronti a correre. Che dilemma!



Se vai con loro su Axle, continua a pagina 39.

Se preferisci proseguire per tuo conto verso Fonon, vai a pagina 40.

La tua chiamata di soccorso viene intercettata da una flotta da battaglia nemica, che amplifica il tuo segnale e lo rimanda indietro. Tutta la tua capsula spaziale è colpita dall'onda d'urto della tua stessa energia, enormemente amplificata, ed esplode.

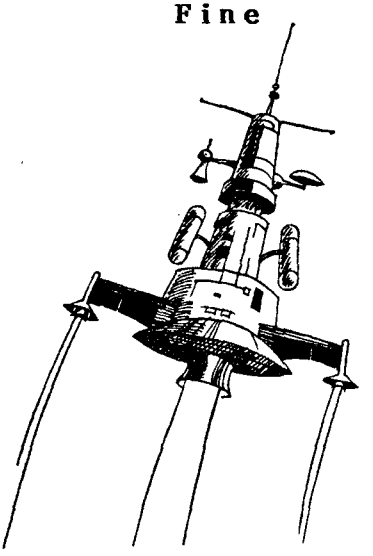
Fine

Essere pilota al comando di una missione spaziale solletica molto la tua ambizione, per cui ti iscrivi all'Accademia. Mermah decide di venire con te. I corsi di studio ti appassionano sempre più di giorno in giorno, al punto che finisci per dimenticarti completamente di Fonon e Zermacroyd.

Il tempo passa e presto giungi al brevetto, che consegui brillantemente, con grande soddisfazione dei tuoi genitori. Tu e Mermah siete assegnati a un'astronave di concezione completamente nuova, progettata e realizzata per effettuare missioni esplorative nelle regioni più remote e sconosciute dello spazio intergalattico.

La missione richiederà dodici anni e quindi è con particolare emozione che tu e il tuo compagno, entrando nello scafo, vi congedate dai vostri amici e dai vostri cari.

Fine



Che cosa è una ricerca? Da quando sei nella stazione spaziale non hai sentito parlare altro che di ricerche. Hai l'impressione che "ricerca" sia nient'altro che una formula magica per mandare all'aria qualunque altra cosa tu abbia in mente! Ma adesso vuoi fare una prova e fai in modo di essere scelto, con l'ormai inseparabile Mermah, per un gruppo speciale.

– Tema della nostra ricerca – dice il coordinatore del gruppo – sono gli episodi di violenza, in particolare le rivolte, che si verificano su tutti i pianeti. Guerre e rivoluzioni hanno causato molti lutti, ma hanno anche avuto conseguenze positive. Vogliamo scoprire se questi benefici possono essere ottenuti anche senza il duro prezzo di sangue e distruzioni che è stato pagato finora.

Cominci a interessarti al nuovo lavoro, tanto che Fonon e Zermacroyd finiscono relegati in un qualche angolino dimenticato della tua mente.

Dopo aver svolto un intenso lavoro, il gruppo decide di dividersi in due. La squadra A si recherà sul pianeta Cinzia per studiare una rivolta in corso. La squadra B invece si unirà a una missione incaricata di studiare una rivolta avvenuta su Marte sessantadue milioni di anni fa, servendosi di una speciale "macchina del tempo".

Se scegli la squadra A, vai a pagina 41.

Se scegli la B, salta a pagina 44.

30

L'epoca dei dinosauri ti ha sempre attirato. Il Cretaceo, quando viveva il Tirannosauro Rex, fu un periodo critico ma affascinante; e di colpo, grazie alle tecniche che hai appreso, ti ritrovi a quell'epoca, proprio davanti a un colossale tirannosauro. In quel mondo non c'erano ancora gli uomini e tu, infatti, sei diventato un Velociraptor, molto piccolo al confronto del vorace tirannosauro e sua facile preda. Ti tieni nascosto in mezzo alla vegetazione, tutto tremante. Sei affamato, ma non te ne curi, pur di non muoverti. In questo mondo ogni movimento può condurre a una morte improvvisa!

Poi il tirannosauro si allontana per andare a battersi con un tarbosauro. Ti cerchi un buon osservatorio per assistere alla lotta sanguinosa dei due bestioni, che si sbranano con le loro zanne acuminate e le zampe poderose. Poi si alza uno spaventoso ruggito di dolore, seguito da uno scricchiolio sinistro di ossa, quando il Rex riesce a mordere la testa del nemico.

Subito dopo il bestione rivolge la sua attenzione alla zona che ha intorno e si accorge di te. Assetato di sangue, ti corre dietro.

Capisci che è meglio scappare finché sei in tempo. Tieni nascosto in una chela il telecomando della "macchina del tempo": ne schiacci fabbrilmente alcuni pulsanti.

Se azioni il tasto di cancellazione, continua a pagina 43.

Se azioni il tasto di ritorno, vai a pagina 45.

Un viaggio nell'ignoto è probabilmente molto rischioso, ma nell'animo di ogni uomo è annidato il desiderio di misurarsi in grandi sfide. Torni indietro nel tempo fino ai confini dell'eternità, agli inizi dell'universo intero.

Raggiungi uno stato di mancanza di peso che ti infonde una piacevole sensazione di pace e di serenità. Non c'è alcun suono, alcuna luce, ma non c'è neanche oscurità. Continui a catapultarti a ritroso nel tempo fino ai primi momenti, alle stelle pulsanti; torni ancora indietro, fino al Big Bang con cui tutto ebbe origine. Tu sei e sei stato una parte del tutto, sempre. Il principio è davvero la...

Fine!

Cerchi di comportarti nella maniera più naturale possibile per facilitarli a capire che non hai intenzioni ostili. Sembra che questi esseri di origine sconosciuta comprendano il linguaggio corporeo dell'amicizia. Si ricompongono in un'unica massa, poi si rivolgono a te con voce acuta, metallica, che ti ricorda certi vecchi nastri da registratore che hai trovato nel museo dedicato alle civiltà antiche, su un pianeta senza nome.

Ecco ciò che ti dicono:

Siamo per metà oggetto e per metà forma vivente. Nel mondo a cui apparteniamo la linea di demarcazione tra vita e non-vita non è af-

fatto chiara e netta; ma, del resto, in questo universo che cosa c'è di realmente chiaro?

Abbiamo bisogno di una persona come te, che ci aiuti nella nostra ricerca transgalattica di un nuovo pianeta. Temiamo che il nostro pianeta possa essere presto disintegrato da un fenomeno di riorganizzazione atomica che è già in corso. Tuttavia, la nostra natura non ci consente di stabilizzarci in un solo modo di essere, cosa oppure forma vivente; e per ovviare a questo inconveniente dobbiamo unirci a un essere che invece sia vivente per intero. Puoi scegliere: aiutaci nella nostra ricerca, oppure ti manderemo alla deriva per tutto lo spazio galattico.

Se decidi di unirti a loro e di aiutarli, vai a pagina 48.

Se rifiuti di andare con loro, prosegui a pagina 49.

34

Presto! Non c'è tempo da perdere. Attivi il computer dell'analizzatore mentale e lo sintonizzi sulle loro procedure di pensiero. Il computer manda dei suoni simili a dei grugniti: leggere le menti di questi strani esseri è un compito molto complicato. Infine il monitor si accende e vi appare un diagramma con delle scritte esplicative:

Sorgente principale di energia localizzata nel tridente inferiore, griglia in successione, fattore negativo 3, eliminare E34 e B13, ottimizzare parametro dell'alimentatore e procedere secondo alternative vitali possibili.

Alla tua logica terrestre tutto ciò sembra pazzesco, tuttavia segui le istruzioni e ti rendi conto che sei in grado non soltanto di rendere questi esseri inoffensivi ma, se vuoi, anche di distruggerli.

– Ascoltatemi – richiami la loro attenzione. – O vi disimpegnate tutti dall'attacco o vi disattivo. Questa è soltanto una dimostrazione.

Batti la sequenza del programma di disattivazione e la tieni in funzione appena per un istante. In un microsecondo quelle creature cominciano a tremare. Ma sono ostinate!

Se pensi che ignoreranno le tue minacce, passa a pagina 46.

Se credi che accetteranno di negoziare, continua invece a pagina 47.

L'isola di luce ti sembra il classico porto nella tempesta. Fai adagiare la tua capsula nella sua calda radiazione e scendi. Ti accolgono sei esseri che sotto i tuoi occhi cambiano età e fattezze e in un attimo da bambini si fanno adulti. Hai l'impressione di vedere il passato diventare presente e il presente trasformarsi nel futuro, in un caleidoscopio in cui si ripete senza fine il ciclo della nascita e della morte.

Ti rendi conto che la stessa cosa sta cominciando a accadere anche a te. Ti guardi le mani e le vedi piccole e rosee, come quelle di un neonato; ma prima che tu possa girare gli occhi hanno già cambiato colore e struttura. Poi vedi apparire sulle tue mani le rughe e le macchie della vecchiaia, e ti spaventi.

– All'inizio anche noi ne eravamo impressionati – ti rassicura uno degli esseri che ti stanno dinanzi – ma con il passare del tempo non ci si fa più caso.

– Con il passare del tempo? – ti allarmi.

– Devi accettare il fatto – ti risponde un altro – che adesso appartieni o al passato o al futuro. Il presente non esiste. Perché piuttosto non scegli dove ti piacerebbe passare il tuo tempo? Non lambiccarti troppo il cervello: passato o futuro, per te tutto va bene.

Se vuoi rischiare di andare nel futuro, passa a pagina 50.

Se preferisci le certezze del passato, vai a pagina 51.

36

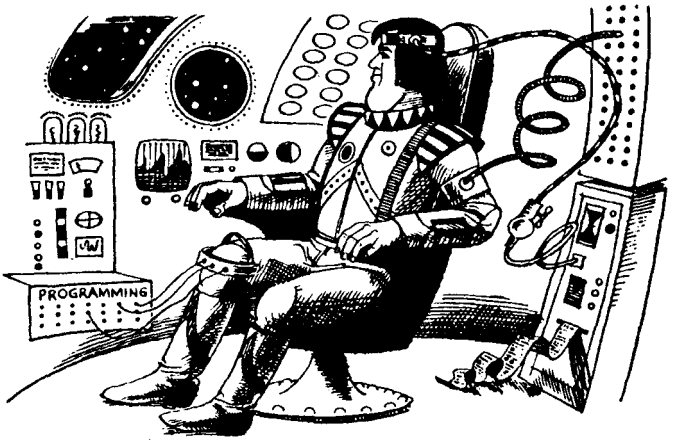
Mentre schiacci freneticamente i pulsanti dell'inversione di marcia e dell'accelerazione, senti che la capsula spaziale sobbalza con violenza, come se ne avessi perso il controllo. Succede un periodo di calma, ma subito dopo gli scossoni ricominciano ancora più forti.

Poi ti svegli, ti svegli del tutto. Lanci un'occhiata alla mensola di controllo, verifichi il diagramma del computer di navigazione, e ti rendi conto che sei sulla giusta rotta per Fonon, che tutto sta andando nel migliore dei modi, e che tu sei semplicemente passato attraverso un periodo di sonno programmato che ti ha fatto fare i sogni della pioggia meteoritica, dell'isola luminosa e dei buchi neri.

Stai andando verso Fonon.

Fine

La Terra ti affascina. Sai qualcosa della sua storia fatta di violenza, guerre, distruzioni, odî covati per generazioni. Te l'hanno descritta come uno dei mondi più ostili, dove solo degli avventurieri possono recarsi, a rischio di farsi ammazzare. Per contro, ci sono molti Terrestri che si sono sacrificati per il bene di tutti. Insomma, il quadro è confuso e contradittorio, ma forse vivere su quel pianeta ti piacerà.



Quindi, programmi il tuo sistema vitale in modo da renderti compatibile con l'atmosfera, l'alimentazione e il linguaggio del pianeta.

I Terrestri ti sembrano aperti e cordiali, ma fra loro annusi una certa aria di sospetto.

Se decidi di restare, vai a pagina 52.

Se riparti, passa a pagina 53.

38

Non appena giunti sul pianeta Terra, i piloti di alcune astronavi del gruppo di Eus ti affrontano con inspiegabile durezza:

– Ehi, tu, brutto muso! Non puoi essere dei nostri. Non vogliamo averti fra i piedi. Ti conviene restare qui, se non vuoi essere disintegrato.

Ti puntano contro le pistole laser, che sono argomenti a cui è inutile controbattere. Non hai idea del motivo per cui sono tanto irritati con te, ma sarebbe insensato correre dei rischi. Ti togli dai piedi, come vogliono loro.

Adesso devi ricominciare tutto da capo e, probabilmente, stavolta lungo una rotta diversa, che ti porti nei paraggi di Zermacroyd.

Torna a pagina 4.

La SMR-3 entra nell'atmosfera di Axle. Gli scienziati attivano febbrilmente i loro strumenti per analizzare le condizioni atmosferiche, l'esistenza di microorganismi e le relazioni energetiche. Tutto sembra normale. La nave scende sulla città principale, Ntial, e viene formata una squadra da sbarco. A te non viene chiesto di aggregarti, ma ti senti attratto da ciò che sta succedendo là sotto. I monitor televisivi rivelano una città sprofondata nel silenzio. Si scorgono pochi esseri viventi, e sembrano anche quelli deboli e passivi.

Il gruppo da sbarco trasmette via radio che Axle è stata colpita da una febbre misteriosa, e che praticamente tutti gli abitanti sono malati. Sono troppo deboli per fare qualunque cosa.

Poi la squadra di ricerca segnala che tre dei suoi componenti mostrano dei sintomi simili a quelli degli Axliani. Evidentemente degli esseri di altri pianeti alcuni sono immuni, altri invece no. Il parere degli scienziati è che dovrebbero continuare a lavorare sul pianeta solo quelli che risultano immuni.

**Se pensi di essere immune,
vai a pagina 54.**

**In caso contrario,
riprendi a pagina 55.**

40

Valuti i pericoli di recarti su un pianeta contaminato da un morbo misterioso e decidi che non sei preparato a affrontare un simile problema. Ne parli a lungo e con sincerità con il comandante della nave.

– Capisco la tua riluttanza a unirti a noi – ti risponde – e apprezzo il coraggio che hai dimostrato confessando i tuoi timori. Faremo tutto ciò che possiamo per aiutarti a ripartire per la tua strada. Buona fortuna. *Gleeb Fogo!*

Gleeb Fogo è una espressione intraducibile in tutte le sue molte sfumature di significato: è la formula universale di augurio e di amicizia.

La tua capsula spaziale viene riparata e messa in condizioni di riprendere il suo viaggio. Vieni catapultato via dalla stazione di ricerca e torni nel vuoto nero, andando a tutta velocità nello spazio senza fine e senza tempo.

Passa a pagina 56.

Il pianeta Cinzia è coperto da nubi turbinose e dense, formate da un'umidità ancora più pesante dell'acqua. La vostra astronave vi passa attraverso e poi sfreccia al di sopra di uno scenario di vegetazione lussureggiante, in cui però non si scorge alcun centro abitato. Tu e i tuoi compagni vi scambiate uno sguardo sconcertato: dov'è la gente? Dov'è la rivolta?

Tu e Mermah sbarcate per andare in esplorazione. Scoprite che l'atmosfera è quasi accettabile per il vostro sistema vitale. Occorre appena qualche lieve correzione, a cui provvede automaticamente l'apparato di sostentamento della vita governato dal computer.

– Hai visto? – ti chiede a un certo punto il tuo amico.

– No. Che cosa?

– Soltanto un'ombra, che però si muove furtivamente dietro di noi. Si direbbe che ci stia seguendo.

Poi un suono simile a quello di un corno vi fa fermare di colpo. Siete circondati da forme tremolanti, esseri viventi che si sovrappongono e si deformano come ombre. Non sapresti dire che cosa sono.

– Pace o guerra? Ehi, tu! – sono gli esseri-ombre a parlare. – Sei il capo o soltanto un gregario?

– Pace, ovviamente. Nel nostro mondo non crediamo alla guerra.

– Tutti dicono così, però poi le guerre imperversano in tutto l'universo!

– E voi che state facendo di diverso?

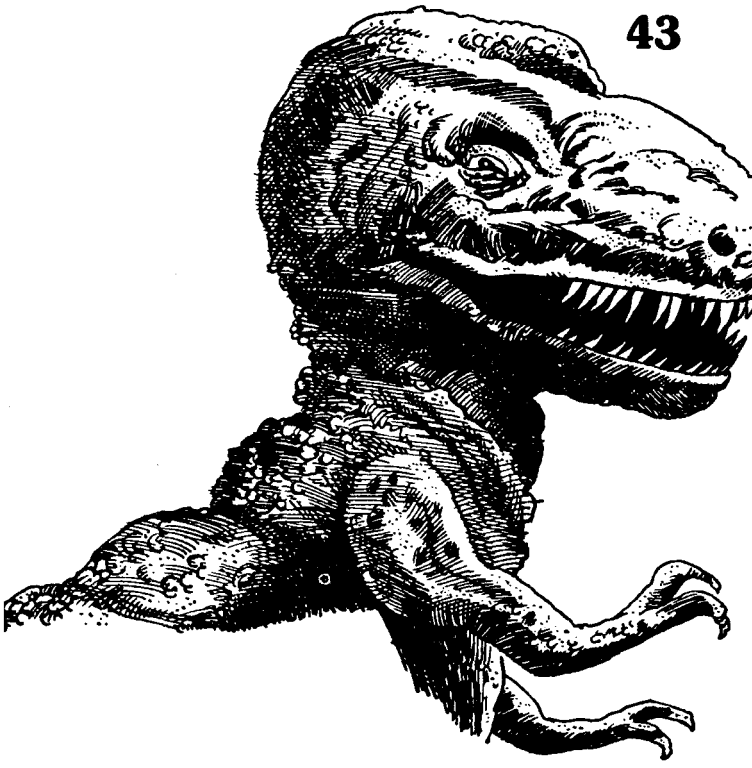
– Noi combattiamo le forze della luce, che sono nostre naturali nemiche: noi siamo ombre!

42

Vi conducono al loro quartier generale. Là vi spiegano che le forze della luce hanno tentato di spazzare via il loro popolo creando un mondo in cui le luci provengono da ogni direzione, annullando così tutte le ombre.

Se tu e Mermah vi unite alle fanterie,
passa a pagina 59.

Se vi aggregate alle unità astrospaziali,
prosegui a pagina 60.



Scappi giusto in tempo per sottrarti al mostro; ma poiché hai azionato il pulsante di cancellazione non vieni trasferito in un qualche posto o in una qualche epoca. Chiedi per radio che cosa devi fare.

A un tratto ti ritrovi dentro una capsula spaziale sulla rotta per Fonon. Oh, no, sta ricominciando tutto daccapo!

Torna a pagina 2.

44

Viaggiare nel tempo è spaventoso, come andare giù per una forte discesa su uno skate-board, ma a parte indietro.

Attraverso l'oblò puoi osservare l'universo e vedi le stelle nascere e morire, i pianeti roteare nello spazio, le supernovae esplodere, però tu non sei mai là. Tu sei niente altro che energia pura.

Finalmente ti fermi su Marte, un pianeta di un piccolo sole nella Via Lattea, un pianeta di cui quasi mai si sente parlare, sperduto in una galassia insignificante.

Quando giungi su Marte, sei invisibile e puoi viaggiare attraverso lo spazio, attraverso la materia e persino attraverso i pensieri della gente.

La causa della rivolta su Marte? E chi lo sa! L'ingordigia? La fame? L'invidia? La gelosia? Forse semplicemente un bisogno di sfogare gli istinti repressi, un impulso a provare il proprio valore e a battersi per il gusto di battersi. Il problema è molto complesso e ciascuno di voi dà una risposta diversa. Tutto ciò che sai, è che le persone vengono uccise e le città distrutte. Che bel modo di vivere!

Ma potrebbe esserci un modo diverso, se funzionasse, e tu sei deciso a restare per tentare l'esperimento. Basterebbe che ciascuno si rendesse compartecipe delle fortune e delle disgrazie di ogni altro!

Fine

Il telecomando ti catapulta attraverso lo spazio-tempo in quella parte orientale dell'Africa che oggi si chiama Gola di Olduvai, nella Great Rift Valley. Soltanto che quando ti ci trovi non è una gola e neppure una valle, ma un altopiano piatto. E ti ci trovi quattro milioni di anni fa, tempo terrestre, agli albori del genere umano.

I primi uomini hanno appena abbozzato il loro modello di vita. Vivono di cacciagione e di bacche selvatiche. Hanno scoperto i primi attrezzi e hanno cominciato a servirsi come armi di rami e ossa. Sei agli inizi della civiltà. Perché non gironzolare un po' intorno per osservare ciò che accade? Forse puoi riuscire a cambiare tutto il futuro!

Fine

46

Aver ignorato il tuo avvertimento è il loro errore peggiore. Pensavano che tu bluffassi ma, ovviamente, non era così. Non si può bluffare quando è in gioco la propria vita!

Programmi i codici opportuni e aspetti che queste creature incredule e ostili comincino a svanire nel nulla; ma è solo questione di microsecondi.

Provi una sensazione sublime di soddisfazione, di potenza suprema; ma poi ti rendi conto che qualcosa sta cominciando a accadere anche a te. Qualcosa di incredibile!

Se continui a distruggere i tuoi nemici, salta a pagina 61.

Se vuoi soltanto renderli innocui per riprendere in mano la situazione, prosegui a pagina 62.

Sono molto impressionati dalla dimostrazione che hai dato loro. Si appallottolano in una massa informe e gelatinosa, poi una parte sembra staccarsi, si modella in quella che con molta approssimazione può apparire una forma umana e ti parla con voce cantilenante:

– Sì, riconosciamo che volendo potresti distruggerci, ma abbiamo deciso di fidarci di te. Se tu avessi intenzioni ostili, ci avresti già distrutti senza pensarci due volte.

Dalla massa gelatinosa esce un mormorio di approvazione. Il discorso riprende:

– Abbiamo lasciato il nostro pianeta per compiere una missione speciale. Abbiamo disperato bisogno di un tipo particolare di plasma in grado di produrre energia per i nostri generatori di pensiero. Senza questo plasma, che sul nostro pianeta si è ormai esaurito, noi siamo finiti. Diventeremmo niente altro che delle grosse gocce informi e disordinate, mentre abbiamo bisogno della guida della mente. Sappiamo che il plasma si trova su due pianeti, uno dei quali si chiama Fonon. Tu lo conosci...

– Altroché! Come no! – lì motteggi. – E magari vi aspettate che vi faccia io da guida!

Poi, ogni cosa sembra fermarsi. Il vuoto è come permeato da uno strano suono, che non sei neppure in grado di definire.

Se pensi che il suono non sia pericoloso, vai a pagina 63.

In caso contrario, passa a pagina 64.

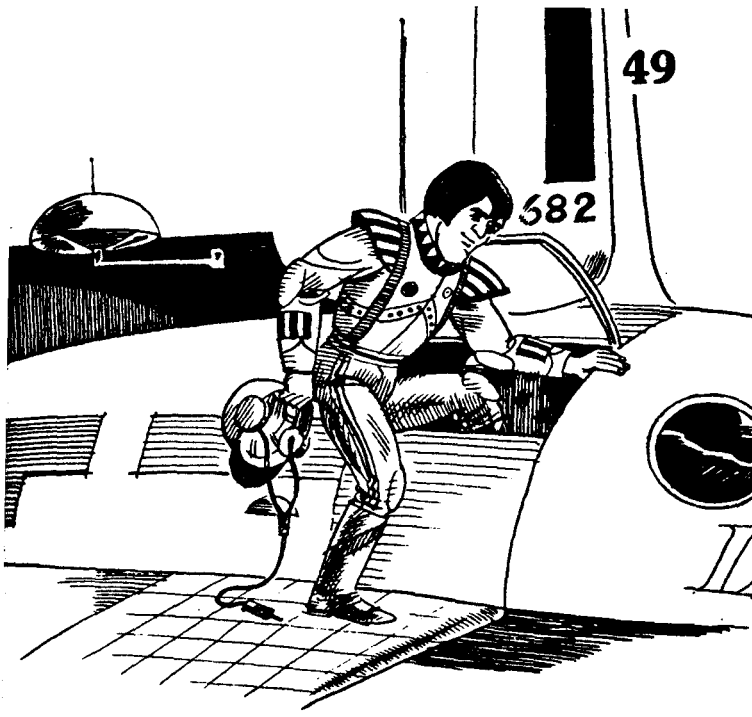
Una parte di loro è alla ricerca dell'energia vitale occorrente per aiutarli a diventare esseri pensanti; ma la maggior parte ha il compito di raccogliere sui vari pianeti quanti più campioni possibili di altre forme di vita. Sperano che tali conoscenze possano aiutarli nella loro evoluzione da oggetti a esseri viventi. Sostengono che questa loro ricerca sarà di grande aiuto a tutti gli esseri dell'universo transgalattico.

Immagini perché ti chiedono di aggregarti a loro: dato che il loro aspetto è così repellente, hanno bisogno di qualcuno come te che avvii i contatti preliminari con altri esseri destinati alla loro collezione. Sarai la loro esca! L'idea non ti piace affatto, ma loro ti promettono che non verrà fatto del male a nessuno: i campioni saranno analizzati e studiati, e poi riportati nel loro posto di origine. Che cosa hai da rimetterci? Invece, accettando potresti fare delle esperienze interessanti.

Ti propongono due missioni. La prima è andare su un pianeta dove vivono creature simili ai Terrestri; la seconda è introdurti in una piccola stella che si sta rimpicciolendo, per cercarvi campioni minerali o animali.

Se scegli di andare sul pianeta simile alla Terra, gira a pagina 66.

Se ti attrae maggiormente il rischio dell'esplorazione della piccola stella, vai a pagina 67.



No, non vuoi avere niente a che fare con questi stregoni. Che ti mandino pure alla deriva, come minacciano: preferisci stare per tuo conto! E loro ti lanciano nello spazio, ma ti ammoniscono che la tua mancanza di altruismo potrà soltanto procurarti dei guai, in futuro. Sembra quasi che vogliano metterti sotto accusa! Ma, dopo tutto, sono stati loro a cominciare.

Se vuoi vendicarti, salta a pagina 68.

Se non dài importanza alle loro parole, prosegui a pagina 69.

50

Il futuro! In tutti i tempi (ammesso che esista qualcosa come il tempo) gli esseri umani hanno desiderato di poter predire il futuro. Qualche volta consultano gli dei e le sibille; altre volte sacrificano animali e ne studiano le viscere, alla ricerca della verità. Altre volte vanno in trance, ma in grande maggioranza si affidano semplicemente alla fortuna, con la speranza che li aiuti a indovinare una predizione. Ma non esiste un metodo realmente efficace. Adesso, invece, tu puoi viaggiare nel futuro!

– Vieni da questa parte: devi prepararti per il tuo viaggio futuristico.

Ti conducono su una lunga rampa circondata da ogni parte da luci e figure che cambiano in in continuazione.

– Ora rimani fermo, stai calmo e goditi la tua esperienza!

Di colpo, ti trovi proiettato nel futuro.

Se credi nel futuro, vai a pagina 70.

Se hai dei dubbi su ciò che sta per accadere, prosegui a pagina 71.

Pensi che tornare al passato sia la cosa più sicura e probabilmente anche la più interessante da fare. Ma che cosa significa "passato"? Cinque minuti fa, un anno, trecento anni, due milioni? Il "passato" è un concetto troppo generico. Tu, invece, devi scegliere un momento specifico del passato, o quanto meno un determinato periodo storico.

Se scegli di vedere l'universo come era due miliardi di anni fa, salta a pagina 72.

Se vuoi tornare indietro di soli cento anni, prosegui a pagina 73.

Che pianeta interessante! Vi si trovano popoli, lingue e usanze diverse. In questo piccolo pianeta è possibile viaggiare e imparare moltissimo. Sì, ci sono gravi problemi: l'inquinamento, le guerre, la crisi energetica; però sono stati fatti molti progressi e ormai gli uomini sono stanchi delle guerre. Insomma, decidi che la Terra è un buon posto per restarci almeno un po'. Forse, puoi renderti utile per farlo diventare un posto in cui si viva ancora meglio.

Fine

Quando eri sulla nave spaziale hai visto delle videoregistrazioni sui vari problemi della Terra: problemi dovuti all'eccesso di popolazione, alla scarsità di cibo, alla criminalità, all'inquinamento. Ma ora che sei materialmente sulla Terra e ti rendi conto che queste emergenze sono molto concrete, ti senti terrorizzato. Da che parte si può cominciare per risolvere tutti questi problemi e i tanti altri? Che cosa si può fare? Comunque ormai è troppo tardi: un violento tremore scuote il terreno. Terremoti e maremoti distruggono le città. La causa è sconosciuta, ma la gente è convinta che la colpa sia delle troppe esplosioni nucleari.

Fine

Medici e scienziati accertano che la tua costituzione biochimica non sarà intaccata dallo strano virus, quindi vieni mandato su Axle con altre tre persone dell'equipaggio che sono risultate immuni.

La tua squadra assiste diversi malati. Tutti raccontano la stessa cosa: i sintomi si sono manifestati all'improvviso, senza alcun elemento che consenta di individuarne le cause. Nei giorni precedenti l'unico fatto insolito è stato l'arrivo di delegati di un altro pianeta, alla ricerca di alcuni profughi politici. Nessuno ricorda il nome del pianeta o il numero di targa della loro astronave. Cominci a sospettare che si possa essere trattato di un gruppo politico ostile o di conquistatori alieni, e di un loro diabolico piano per impadronirsi di Axle.

Altre persone da te interrogate riferiscono dell'ammonizione fatta da parte di un piccolo gruppo di scienziati, che presto l'inquinamento avrebbe potuto causare problemi che non sarebbe stato semplice affrontare; ma anche su questo sono tutti piuttosto vaghi e incerti.

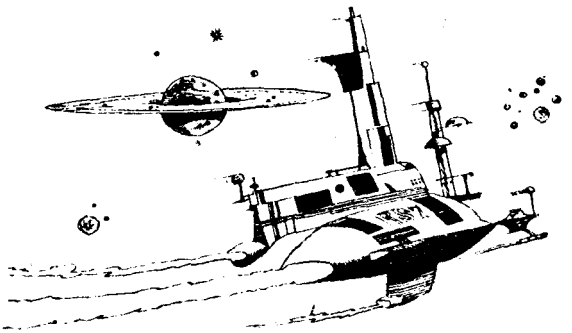
Se ti metti alla ricerca dei delegati, vai a pagina 74.

Se invece cerchi le fonti dell'inquinamento, continua a pagina 76.

Anche tu sei colpito da una febbre misteriosa, che a uno a uno infetta tutti gli altri componenti dell'equipaggio. Neppure coloro che erano creduti immuni in realtà lo sono. Il comandante dell'astronave, in preda al delirio, impazzisce e tenta di fuggire su un altro pianeta.

– Dobbiamo scappare! Dobbiamo andarcene da qualche altra parte! – urla, mentre la nave si allontana da Axle.

Ma voi potreste portare il contagio ovunque andiate e, dopo alcune settimane di inutili vagabondaggi, l'Ente Governativo Universale invia alcune astronavi a catturarvi.



Se riesci a escogitare un qualche piano prima di essere catturato,
prosegui a pagina 78.

Se con il computer approfondisci le indagini sulle cause del contagio,
passa a pagina 77.

56

Improvvisamente ti trovi in mezzo ai proiettili laser. Il tuo analizzatore ottico indica undici astronavi. Quattro mostrano le insegne di Lodzot e sei hanno i colori di Marly. L'undicesima è un caccia della polizia dell'Ente Governativo Universale, che si interpone fra le due flotte nemiche cercando inutilmente di far cessare il combattimento.

Vamm! Il laser colpisce il caccia dell'EGU, che esplode in milioni di frammenti scintillanti. Una delle navi di Lodzot ti ferma per un controllo.

– Disattivate i propulsori e il cannone laser – ordina il suo comandante. – Fatevi riconoscere.

– Va bene, va bene, smettetela! – rispondi. – Sono un amico.

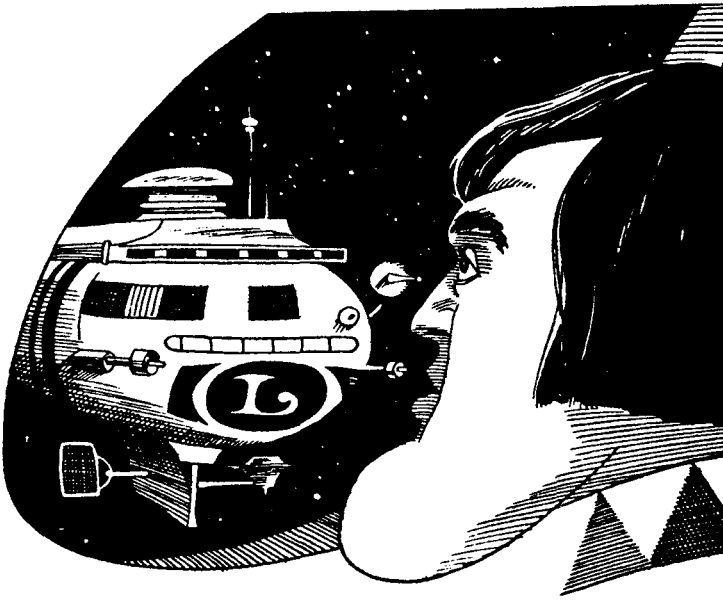
– L'amicizia si manifesta in vari modi. Il tuo modo è unirti a noi contro i nostri nemici?

Se non ti unisci a loro nella battaglia contro le astronavi di Marly, verresti disintegrato e sarebbe la...

F i n e

M A

se accetti di aggregarti alla loro flottiglia,
prosegui a pagina 58.



58

E così ti unisci a loro. Ma ti senti costretto a impegnarti in un conflitto che in apparenza non ha alcuna ragione di essere. Non vogliono dirti perché si stanno facendo la guerra: a loro è stato ordinato di battersi, e loro si battono.

Intanto, mentre le astronavi si dispongono in schieramento difensivo, per radio giunge una proposta di tregua. Tu ti offri come negoziatore. I comandanti spaziali si consultano a lungo: diffidano di te.

– Perché – ti chiedono – vorresti negoziare?

– Perché non c'è alcun senso a combattere! – replichi tu. – Sarete tutti distrutti e non ci saranno né vinti né vincitori.

– Abbiamo bisogno di consultarci fra noi – i capi di Lodzot non sanno ancora decidersi.

**Se conduci il negoziato,
continua a pagina 81.**

**Se invece concludi che la cosa più saggia
è toglierti di mezzo alla svelta,
vai a pagina 80.**

Mermah ti convince a aggregarti alle forze terrestri di difesa contro il popolo della luce. Siete messi al comando di un gruppo di quattordici battaglioni di ombre, e tu fai costruire un sistema di mura e tramezzi per bloccare ogni raggio di luce. La tensione cresce a mano a mano che il popolo della luce manda altri messaggi intimando la resa.

Viene tenuto un consiglio, a cui tu e Mermah siete invitati a partecipare.

– Dobbiamo attaccarli o, al contrario, ritirarci? – è l'argomento in discussione. – Non possiamo difenderci dai nemici!

Tu e Mermah conferite con le armate delle ombre.

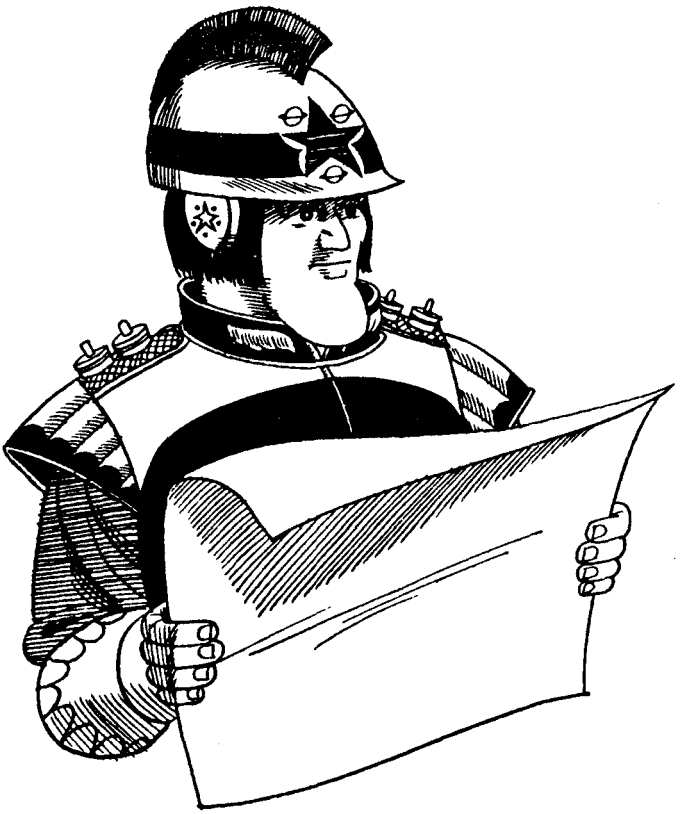
Se decidete di attaccare, vai a pagina 82.

Se vi ritirate, continua a pagina 83.

60

Le forze astrospaziali hanno tutta l'aria di essere le più promettenti e, del resto, sei un pilota spaziale. Vieni messo al comando di una grossa astronave armata di missili laser e da questo momento ti avventi nello spazio, alla caccia di navi aliene da distruggere. Ma, dici a te stesso, passare il tempo a distruggere le cose è proprio il genere di vita che cercavi?

Fine



Bang! Zing! Squash! Loro (o lui, o quel che è) cominciano a spappolarsi sul pavimento della cabina come dei biscotti intinti nel caffellatte. Ma la carica di energia è eccessiva e il risultato è che tu pure cominci a essere trasformato dal tuo stato attuale in energia pura.

Forse sei ancora in tempo a arrestare questo processo. Forse puoi rimaterializzarti. Provaci!

Stavolta davvero non hai alternative: non puoi fare altro che tentare di rimaterializzarti e rientrare a Fonon.
Torna a pagina 2 e ricomincia daccapo.

Così, adesso sei di nuovo tu padrone della situazione. Questo non ti fa sentire meglio? No? Forse ti senti solo? Neanche? Confuso, allora? Neppure questo! Bene, il fatto è che quando si sa di avere la totale responsabilità delle proprie azioni ci si sente un po' tutte queste cose insieme. Comunque, hai una missione da portare a termine.

Come prima cosa cerchi nei banchi di memoria del loro computer, esamini il giornale di bordo per sapere da dove vengono quegli esseri e dove sono stati prima di imbattersi nella tua astronave, e raccogli ogni informazione possibile su di loro. Non ti arrendi, anche se è un lavoraccio da diventare matti.

A poco a poco, come in un puzzle tridimensionale, i dati formano un quadro purtroppo ancora molto incompleto di un pianeta nella fase intermedia dell'evoluzione da materia dotata di un embrione di ragione a una forma di vita vera e propria. Poi, in qualche modo e da qualche parte, le cose si sono imbrogliate e queste creature metà materia e metà esseri viventi si sono lanciate in massa nello spazio, alla ricerca della capacità di pensare. Credevano che la capacità di pensare li avrebbe messi in grado di risolvere ogni loro problema!

Fine

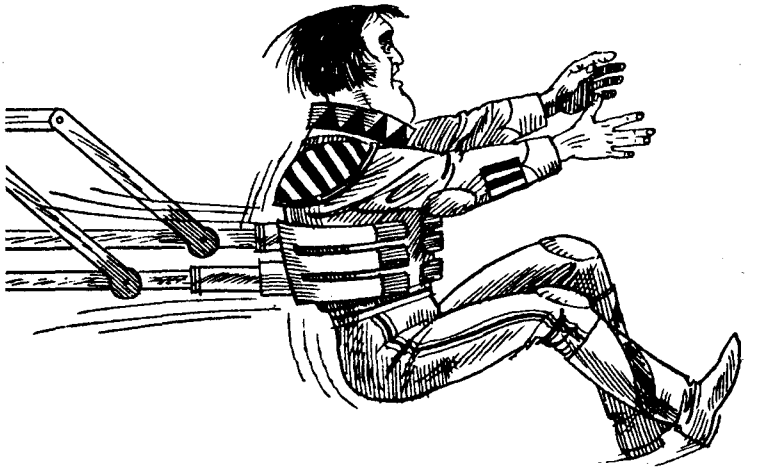
Il suono continua a aumentare di intensità. A un tratto la sua tonalità cambia e le onde sonore si trasformano in luce. L'intera zona è soffusa di splendidi colori che irradiano calore e forza. Sembra che la luce saldi ogni cosa intorno a te. Provi delle sensazioni molto piacevoli, poi una rapida pulsazione, e di colpo vieni proiettato nell'iperspazio a incredibile velocità. La stessa luce funge da veicolo e ti trasporta, insieme con le altre creature, in un viaggio verso l'ignoto.

Se tenti di spezzare le catene luminose che ti trasportano e di tornare sulla tua nave, continua a pagina 91.

Se preferisci proseguire così, passa a pagina 92.

Ma da dove viene quel suono? Poi ti avvolge una ombra scura. Tutti i sistemi si bloccano. Adesso si ode un ronzio che sembra riempire lo spazio intero. Guardi in su e vedi una astronave gigantesca, molto più grossa di qualunque altra cosa che tu abbia mai visto prima o di cui abbia anche semplicemente sentito parlare. Emana una tenue luce verdastra ed è ovvio che il ronzio viene da là.

Vieni prelevato da una capsula da trasporto e in un lampo sei dentro l'astronave. A bordo non vedi alcun segno di vita.



Delle braccia meccaniche ti depositano in uno stanzino. Su un tavolo trovi cibo, libri e persino uno stereo con una buona scorta di cassette. Il ronzio cessa di colpo.

– Ti stavamo cercando da tempo! – dice una voce. – Sii il benvenuto a bordo della *Craabox*.

Noi costituiamo un piccolo mondo autonomo, ma per completare la nostra comunità avevamo appunto bisogno di un tipo come te. Spero che sarai lieto di stare con noi. Comunque, rassicurati: non ti sarà fatto alcun male.

Poi riprende il ronzio e tu sprofondi in un sonno pesante.

Quando ti svegli, la stessa voce ti chiede di recarti nella stanza 93 oppure nella 94. Domandi perché, ma la voce ti sollecita a scegliere. Scegliere che cosa? In questo modo, è come lanciare una moneta: non sei tu a fare realmente la scelta. E allora, coraggio: lancia la moneta!

Se scegli la stanza 93,
vai a pagina 93.

Se la moneta ti dice di andare nella stanza 94,
trasferisciti a pagina 94.

66

Al comandante è stato ordinato di rientrare alla base per certi negoziati importantissimi e delicatissimi, ma di cui non si sa nulla. Chi ti parla, attraverso l'apparecchio di traduzione simultanea, è il comandante in seconda:

– Ci avvicineremo al pianeta Orgone da una rotta che ci terrà nascosti nel cono d'ombra della sua luna. Atterreremo in una zona spopolata e procederemo alla raccolta dei campioni.

Tu scendi e atterri in un'area sabbiosa coperta di cespugli stentati.

– Qui non c'è niente che vada bene – riferisci, dato che sei il primo a sbarcare.

– Procedi alla raccolta dei campioni – ti ordina ugualmente il comandante in seconda.

Ti apri la strada verso una piccola città, dove scopri forme di vita sorprendenti. Sono uguali a te, ma fanno ogni cosa in gran fretta e parlano tutti troppo velocemente. Sembrano in preda a un bisogno frenetico di nutrirsi e si infilano in bocca dei dischi, che ritirano da una specie di spaccio; poi ci bevono sopra una brodaglia scura. I loro stranissimi suoni escono da scatole dai colori vivaci.

Poi un'idea ti attraversa la mente. Forse potresti fuggire. Hai il loro aspetto, quindi potresti mescolarti a loro e scappare. Ti metti in coda con gli altri per farti dare la tua razione di dischi e di brodaglia.

Se continui a fuggire, vai a pagina 84.

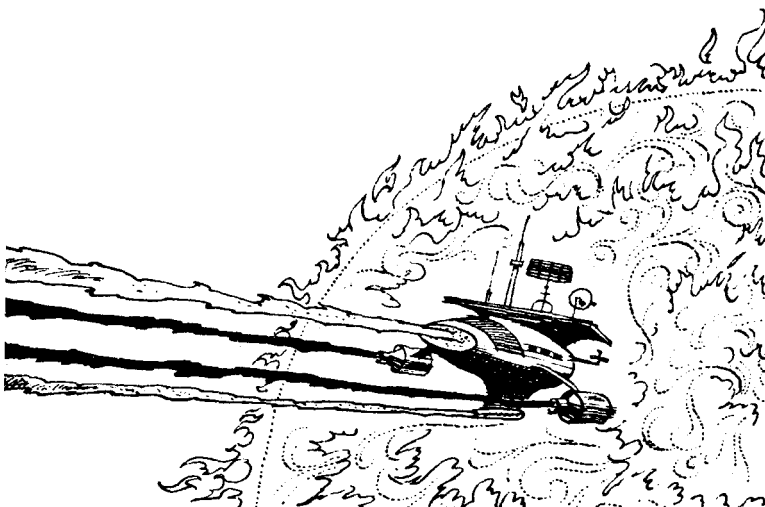
In caso contrario, passa a pagina 85.

Le stelle sono masse di gas estremamente caldi che emanano energia sotto forma di esplosione di particelle atomiche. La violenza della loro incessante reazione nucleare è incredibile. E tu hai accettato di andare a cacciarti in un simile mondo!

Il gruppo a cui ti sei unito è entusiasta della missione che lo attende. Sanno che se riusciranno a penetrare in quel sole particolare e a ritornarne con dei campioni di vita, diverranno degli Iore (così loro chiamano gli eroi).

L'astronave si inserisce in orbita intorno al sole e poi - con gli scudi termici e i riflettori antimateria attivati, con gli apparati di smaterializzazione funzionanti - vi si getta dentro. E tu non puoi più fare nulla per impedirlo: sei già stato trasformato in particelle di energia.

Fine



68

Ma lo spazio è enorme e i propositi di vendetta sono presto dimenticati. Per puro caso incroci la rotta seguita da una banda di astronavi appartenenti a rinnegati della Terra e dei pianeti Acxr, X-321, Mowon e 0000, tutti nella Via Lattea. Comunicare con loro non è difficile. Non è chiaro se quei rinnegati sono veri e propri pirati dello spazio oppure semplici cacciatori di avventure. Dopo molte ore di colloqui, per spiegare ciò che ti è accaduto, i nuovi amici ti propongono due diverse missioni, lasciandoti libero di scegliere l'una o l'altra.

Se accetti di formare con loro una squadra da battaglia per dare la caccia all'astronave e alle creature che ti hanno messo nei guai, prosegui a pagina 86.

Se dimentichi il passato e procedi con quegli avventurieri (o pirati spaziali, se preferisci), passa a pagina 87.

Ti allontani più veloce che puoi. Uff, in che strana gente dovevi incappare! Ma è confortante essere di nuovo al comando della propria astronave. Sei talmente felice di esserti liberato di quegli alieni, che forzi la velocità fino a superare il limite di sicurezza.

Continui a accelerare finché tutto comincia a annebbiarsi. I contorni della mensola di comando si fanno indistinti; invece le luci sembrano più splendenti. A un tratto ti rendi conto che sei passato attraverso un buco nero e sei riemerso nel vuoto stellare, da dove non potrai mai più fare ritorno.

Fine

70

In una stanza enorme e debolmente illuminata, su un tavolo c'è una lucina. Capisci che devi andare a quel tavolo. Avverti un leggero odore di incenso. Una voce ti dice di aprire il libro che sta sul tavolo. Il libro non c'è, ma di colpo si materializza. Racconta la tua storia durante gli ultimi sei milioni di anni. Sei sconcertato dal grande numero di vite che hai vissuto: sei stato, fra l'altro, capitano marittimo, pilota spaziale, moglie di uno schiavo, re. Sei stato povero e ricco, sposato a donne meravigliose o a donne comunissime. Hai avuto successi e fallimenti, sei stato felice o commiserevole, ma in tutti i tempi puoi dire di esserti annoiato soltanto un paio di volte.

– Ehi, aspetta un momento, io credevo di essere nel futuro! – protesti. – Così eravamo d' accordo, no? E un accordo va rispettato!

– Il passato è anche il futuro – ti giunge la risposta. – Hai molto da imparare. Guarda quante cose hai già imparato! Quando avrai imparato anche tutte le altre, il futuro si rivelerà anche a te.

Fine

Sono soltanto chiacchiere. Gli stessi discorsi li hai già sentiti fare decine di volte! E tu non hai tempo da perdere con loro.

Forse riuscirai a trovare la strada che ti riporta indietro, piantando in asso questo branco di matti. Bisogna essere matti per sostenere che il passato e il futuro sono la stessa cosa!

Ma non c'è alcuna uscita. Quanto meno, non riesci a scorgerla.

Fine

Due miliardi di anni fa! Quasi non si può neppure concepire quanto è due miliardi come numero! Che cosa è, a che cosa puoi paragonarlo, come puoi farti un'idea del suo effettivo valore, della sua reale grandezza? Eppure, tu adesso sei là, due miliardi di anni fa. Nubi di particelle riempiono il vuoto cosmico. Appaiono le stelle, prorompono i pianeti, l'oscurità è ricacciata indietro dalla luce di milioni di stelle. Continui a girovagare in un misto di luce e di particelle. Sei come istupidito dallo spettacolo meraviglioso.

Fine

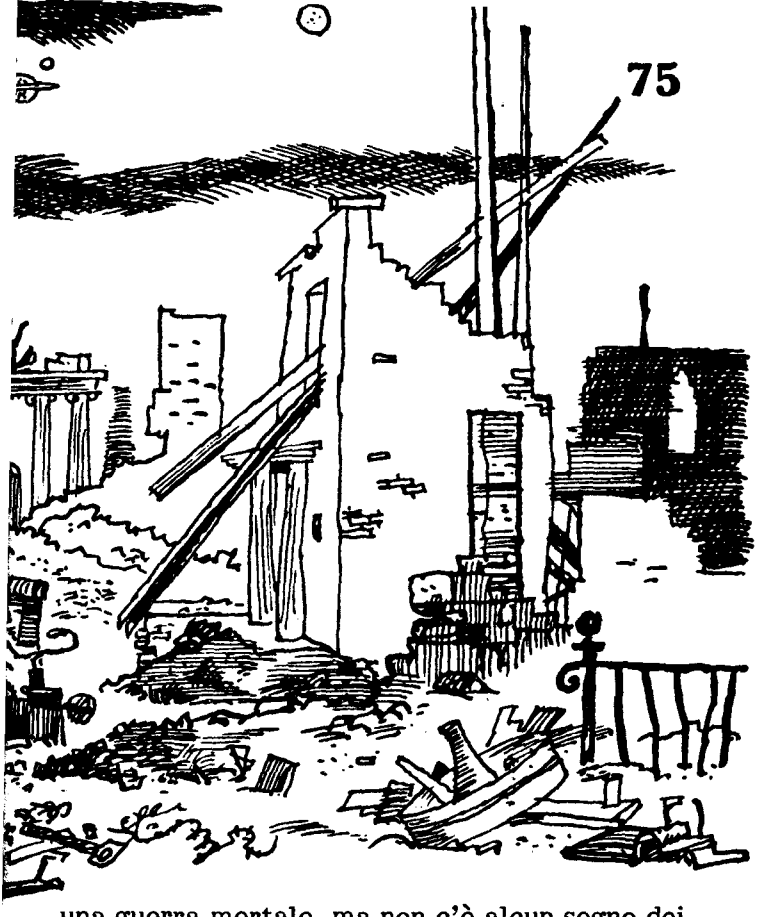
OK, stai andando a dare un'occhiata al passato come era cento anni fa; ma dove vuoi andare a osservarlo? Sulla Terra? Però della storia terrestre sai già parecchio. Perché non in qualche altro posto? Ma no, è meglio vedere la Terra. In definitiva è il tuo mondo.

La Terra nei suoi ultimi cento anni: l'esplosione demografica, città sovraffollate, il progresso dalle carrozze a cavalli fino alle astronavi. Fabbriche gigantesche azionate interamente dalle macchine. La scoperta e l'esaurimento dei giacimenti petroliferi. Maggiore salute, maggiore povertà. Rapidi cambiamenti. Dove porterà tutto questo?

Se scegli di osservare il futuro, passa a pagina 101.

Se vuoi andare in un altro posto, continua a pagina 102.

La tua squadra fa rapporto alla base e riceve l'incarico di cercare i misteriosi delegati e accertare che cosa stanno facendo. C'è un'unica traccia: una trasmissione radio registrata sull'astronave da ricerca quando Axle chiedeva aiuto. Il messaggio non è chiaro, però le coordinate spaziali che fornisce includono anche un pianeta vicino, Fleedes. Ti trasferisci là e ciò che trovi è terrificante. Il pianeta è quasi deserto. Delle città rimangono soltanto le macerie. Si direbbe che vi sia stata combattuta



una guerra mortale, ma non c'è alcun segno dei vincitori o degli occupanti. Ma anche qui si è sviluppato il morbo misterioso!

Se decidi di compiere una disinfezione, passa a pagina 103.

Se invece cerchi nel passato le cause delle distruzioni, vai a pagina 104.

76

Su Axle l'inquinamento dell'aria, dell'acqua e del suolo avvenne rapidamente. Le tue ricerche provano che nel volgere di tre sole generazioni l'aria divenne irrespirabile e l'acqua non potabile. A quel tempo non ci si preoccupò seriamente di quanto stava avvenendo, e così i livelli di tossicità aumentarono fulmineamente. Mentre i capi continuavano a discutere sulle soluzioni da adottare, le popolazioni aspettavano passivamente che le cose andassero meglio: e proprio allora scoppiò l'epidemia. Scopri, infatti, che il morbo è causato dalla combinazione della contaminazione dell'ambiente e del declino sanitario della popolazione.

Puoi tentare di convincere gli Axliani superstiti a mettersi al lavoro per arrestare gli inquinamenti. In tal caso, vai a pagina 105.

Se invece ritieni che questo è un problema di pertinenza della Corte Galattica, devi andare a pagina 106.

La storia di tutti i mondi comprende tristi episodi di pestilenze, contagi, epidemie; ma il male peggiore è senz'altro quello dovuto a una eccessiva esposizione alle radiazioni. Su Axle neanche tu hai pensato a controllare se il livello radioattivo dei reattori nucleari del pianeta rientrava nei limiti di sicurezza; eppure era talmente semplice, talmente ovvio! Questa epidemia, infatti, non è causata da batteri: è una peste radioattiva della peggiore specie. Non c'è alcuna cura, non c'è alcuna speranza!

Fine

78

Le navi lanciate al vostro inseguimento sono guidate dalla traccia di contagi febbrili che vi lasciate dietro, segnando in tal modo la rotta della vostra fuga triste e disperata. Presto l'allarme si diffonde e ovunque andiate venite respinti da campi di forza, che vi impediscono di entrare nell'atmosfera del pianeta.

Tre dei vostri muoiono di febbre; tu invece non peggiori e anzi ti sembra di cominciare a star meglio.

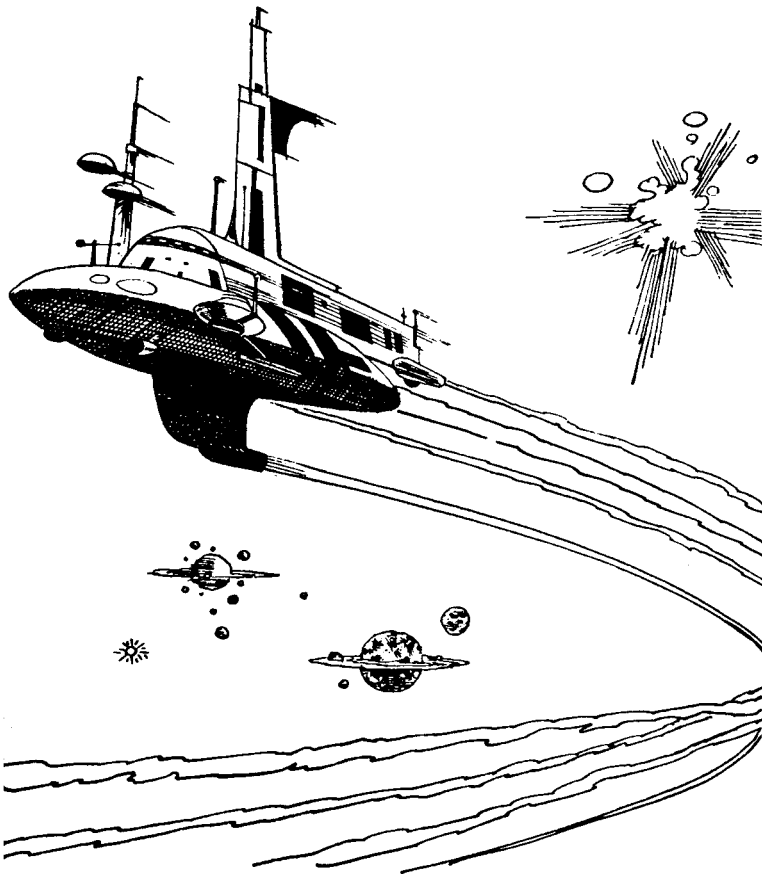
Sei proprio tu a fare una proposta sconcertante:

– Torniamo su Axle, dove è iniziato il contagio. Soltanto là potremo trovare la cura.

Gli altri superstiti dell'equipaggio accettano, sia pure con riluttanza, perché apprezzano il coraggio e la saggezza che hai saputo dimostrare pur nello stress della malattia. Così, inverti la rotta e torni su Axle.

Se credi davvero che scoprirai la cura, salta a pagina 108.

Se invece non pensi che ci sia qualcosa che si possa ancora fare, vai a pagina 107.



Scappa! Togliti di mezzo! Sarebbe sciocco farsi invischiare in questa guerra di cui non conosci neppure il perché. E, fatte tutte queste considerazioni, schiacci il pulsante dell'acceleratore e lasci la zona a tutta velocità.

Sei inseguito dai proiettili dei cannoni laser, ma il programma del computer che pilota automaticamente la tua capsula in una imprevedibile rotta a zigzag ti consente di schivare tutti i colpi.

Finalmente sei di nuovo solo nello spazio!

Fine

I morti sono già innumerevoli e nessuno ha più voglia di combattere. Di conseguenza, ti viene dato incarico di negoziare la tregua fra le opposte forze che - come scopri - sono tutto ciò che rimane di una grande armata di astronavi che sta combattendo da più di tremila anni galattici. Gli ultimi superstiti hanno addirittura dimenticato per quale motivo, all'inizio, fu dichiarata la guerra!

Fine

82

Il pianeta Cinzia è diventato un campo di battaglia. Tutto sta andando distrutto. Sulle città grava una nube di fumo. Le macerie ricoprono il suolo. Il tuo gruppo attacca con le armi laser, ma le forze nemiche sembrano troppo forti per poterle arrestare. I tuoi uomini cadono a centinaia; tutto è in preda al caos.

Se fai di tutto per arrestare il nemico fino a quando avrai la possibilità di fuggire, prosegui a pagina 88.

Se cedi, passa a pagina 90.

Ritirarsi non sempre è una brutta cosa. Bisogna saper guardare la questione sotto un diverso profilo: se si continuasse a combattere, servirebbe unicamente a creare altre distruzioni, mentre già sono stati fatti abbastanza danni. Piuttosto, devi cercare di far capire anche ai nemici come stanno le cose.

I nemici sono molto sconcertati quando si accorgono che vi state ritirando. Non si sa bene se anche loro capiscono ciò che sta accadendo e ne ricavano le conclusioni, o se temono che la vostra manovra sia il preludio di un temuto attacco in forze; fatto è che le nuvole di fumo si dissolvono, i rumori cessano e anche loro si ritirano. La guerra è finita!

Fine

Fuggire sembra facile, ma rischi di farti scoprire quando cerchi di infilarti in bocca il disco che ti viene consegnato. Ha una etichetta gialla che funge da scodella e contiene del liquido rossiccio e una pillola verde. Che strano cibo!

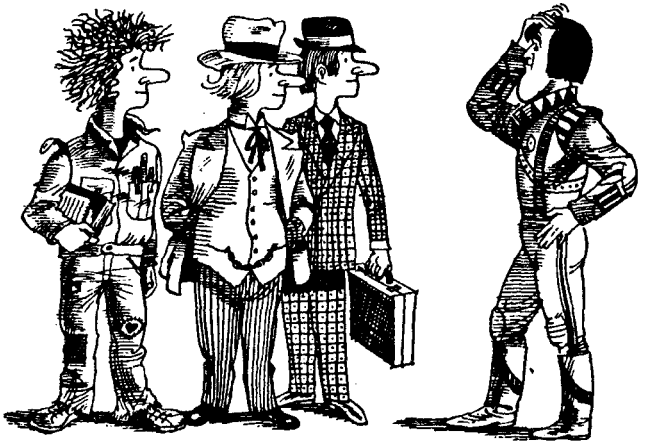
Fai un terribile pasticcio con quella roba, ma per fortuna nessuno bada a te. I suoni che escono dalle scatole colorate sono assordanti per il tuo sistema uditivo. Comunque, ti avvii in mezzo alla massa e, imitando gli altri, rompi un foglio di carta e spargi intorno i pezzetti. Che strane usanze!

Sali su un vecchio autobus dipinto in grigio-verde. Quando il veicolo si ferma, ti trovi in un campo militare. *Benvenuto nell'Esercito*, leggi su uno striscione. Sei stato arruolato!

Se rimani per vedere ciò che accadrà poi, continua a pagina 95.

Hai un'arma nascosta nella tuta di volo: se decidi di usarla, vai a pagina 98

Fuggire servirebbe unicamente a farti ricatturare, perciò decidi di portare avanti la missione. Con la spavalderia che ti viene dalla consapevolezza che nessuno può nuocerti, catturi tre uomini: un politicante (un essere molto pericoloso), uno studente (non meno pericoloso) e un funzionario statale (di cui non si sa se è pericoloso o no). Tutti si somigliano molto e il tuo analizzatore accerta che tutti, fondamentalmente, pensano allo stesso modo.



Lungo la strada, ti fermi a osservare il panorama, ma ogni cosa è nascosta dal fumo nero prodotto da milioni di scatole metalliche colorate che corrono lungo dei nastri grigi.

Se interroghi lo studente, vai a pagina 96.

Se interroghi il politicante, passa a pagina 97.

86

Disponete le astronavi in formazione a cuneo e, alla massima accelerazione, perlustrate i dintorni galattici alla ricerca della strana nave spaziale e dei suoi abitanti. Ma i vostri analizzatori radar non captano alcun segnale. Comprendi che quegli esseri indefinibili non inviano segnali di risposta simili a quelli di qualsiasi altra forma vivente e che molto probabilmente il loro scafo non reagisce in maniera normale ai raggi radar. Essendo una massa soffice e gelatinosa, è probabile che sia in grado di assorbire l'energia dei raggi radar e immagazzinarla per suo uso. Comunque sia, i raggi radar non ritornano ai vostri schermi: si perdono nel vuoto e basta.

Poi li avvisti, grazie a una tua intuizione fortunata. Stanno proprio davanti a voi. Vi disponete in formazione da battaglia, rallentate e concentrate tutti i vostri fasci di energia sullo strano scafo, che sembra eruttare uno sbuffo di vapore e si smaterializza nel nulla.

Ma non sei del tutto sicuro di esserti comportato in modo giusto.

Fine

L'ammiraglio della eccezionale flotta spaziale approva la tua decisione.

– Dimentica tutto, fratello – ti dice. – La vendetta è una catena senza fine e d'altra parte quella gente non ha nulla che possa servirci.

– D'accordo; ma adesso che facciamo?

– Noi stiamo andando a compiere una missione di ricerca. Vedi, fratello, di solito noi andiamo a cercarci ciò che ci occorre su altri pianeti e ce lo prendiamo, senza tante storie, ovunque è possibile. Se vuoi, unisciti a noi. Facciamo di tutto per evitare ogni danno, ma tu capisci che ci sono ugualmente dei rischi.

– Ma allora siete dei pirati! Come puoi pensare che io voglia unirmi a una tale masnada? E all'Ente Governativo Universale non pensi?

Ti giunge una risatina da parte di parecchi piloti, ma non puoi capire se si stanno facendo beffe di te o dell'EGU.

Che disastro! Ora che puoi fare? Non lo sai assolutamente.

Lancia una moneta per decidere cosa fare.

Se viene testa, passa a pagina 99.

Se viene croce, passa invece a pagina 100.

88

Ti si presenta una possibilità di fuggire. Durante un momento di tregua, il tuo gruppo si rifugia su alcune remote colline molto distanti dal campo di battaglia. Poi succede qualcosa. L'energia occorrente per i laser, per le astronavi e per i sistemi di comunicazione svanisce misteriosamente. Non c'è più altra energia al di fuori della tua personale energia umana. Le armi sono inutili. Radio e mezzi di trasporto non sono altro che pezzi di metallo e di plastica che non servono a nulla.

Per sopravvivere, dovrete procurarvi il cibo con la caccia e aiutarvi l'un l'altro.

Fine

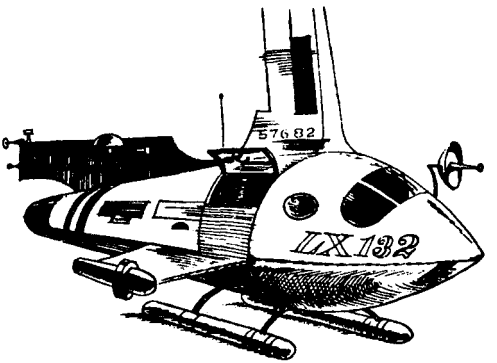
Arrendersi! Senza dubbio è una necessità spiacevole, ma, altrimenti, tutto sarebbe distrutto. D'altra parte, che significato ha arrendersi? La storia dimostra che i conquistatori non sempre rimangono tali. Spesso diventano componenti di una nuova civiltà sorta dal conflitto, che sfrutta le qualità migliori sia dei vincitori sia dei vinti. Comunque, arrendersi è l'ultima risorsa.

Dopo lunghi colloqui con il tuo gruppo, decidete di correre il rischio di arrendervi e di unirvi ai conquistatori. E così fate.

Fine

Dopo aver superato insieme tante traversie, finite per rendervi conto che la cooperazione, per quanto possa apparire una mera utopia, è probabilmente l'unica soluzione del tuo problema e del loro. L'Ente Governativo Universale ha sempre fatto di tutto per promuovere la cooperazione fra i popoli, ma raramente le cose hanno funzionato come si sperava. Questa è la volta di ritentare. Per voi è essenziale che tutte le galassie mettano in comune le loro risorse energetiche!

Fine

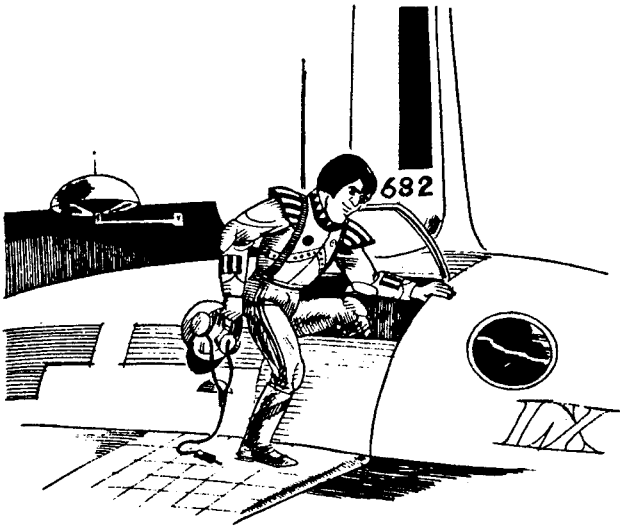


92

L'Ente Governativo Universale diffonde un comunicato di estrema gravità. In ogni galassia si sta verificando un rapido esaurimento di tutte le principali risorse energetiche, come se una colossale batteria si stesse scaricando e perdesse tutta la sua potenza minuto per minuto. Nessuno è in grado di stabilire la causa di questa perdita di energia, però in ogni settore -trasporti e comunicazioni, apparati elettronici e sistemi di sostentamento della vita - a poco a poco tutto si sta fermando. Adesso siete tutti quanti nei guai!

Fine

Ma bene, ma bene! Così la monetina ti ha fatto finire qui. Che sorpresa! Il caso ti ha riportato indietro nel tempo e nello spazio, per cui ti trovi di nuovo al punto di partenza. Insomma, la sorte benigna ti ha dato la possibilità di provare un'altra volta, con la speranza che tu sappia cavartela meglio. Buona fortuna, dunque!



Torna alla prima pagina.

94

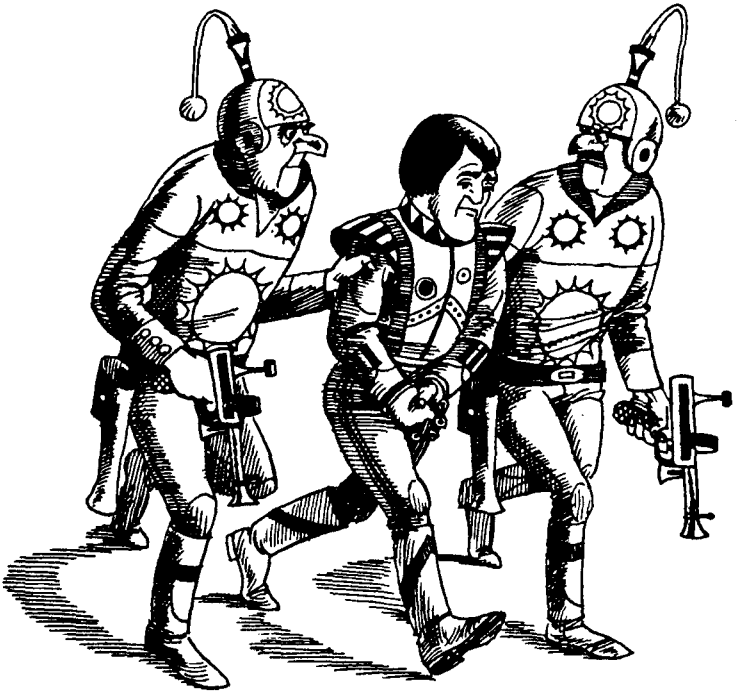
Niente male! Hai lanciato la monetina e hai vinto. La stanza 94 è la Sala di Comando! Così sarai messo a capo di questo straordinario mondo artificiale. Imparerai tutto ciò che c'è da sapere, poi sarai tu alla guida di questo minimondo errante attraverso le galassie, studiando, imparando ancora di più e raccogliendo campioni di altre forme di vita.

Fine

Sembra che, ovunque tu vada, la gente faccia la guerra. Vogliono altra terra, o più acqua, o più energia; e c'è chi combatte per puro divertimento.

Capiti in un gruppo che è senza capo e vuole la pace. Dopo aver ascoltato le varie lagnanze, ti offri come intermediario; ma appena iniziano i negoziati i nemici ti dichiarono loro prigioniero e la guerra riprende più violenta di prima.

Fine



96

Chiami da parte il più giovane dei tuoi prigionieri e inizi l'interrogatorio:

– Bene, studente, parlami di te. Innanzi tutto, cos'è uno studente?

Lui non appare affatto agitato. Non foss'altro non è a scuola e, comunque, non ha motivo di temerti veramente.

– Non lo so – risponde, allargando le braccia. – Essere studente è un po' come essere un carcerato. C'è sempre qualcuno che ti dice cosa devi fare e ciò che non si dice. Qualunque cosa tu faccia vieni sempre sgridato.

Sei molto colpito dalle sue parole.

– E non c'è proprio nulla di buono nell'essere studente? – insisti.

– Be', sì: le vacanze. E di solito non hai molto da fare. Insomma, riesci a sopravvivere.

– Voi studenti siete pericolosi?

– Macché! Questo lo dicono, ma non è vero.

All'improvviso lo studente ti balza addosso e ti immobilizza. Adesso sei suo prigioniero.

– Proviamo se a te piace essere sempre nelle mani di qualcuno, senza poter reagire in alcun modo – sogghigna.

– Che cosa hai intenzione di fare? – sei giustamente allarmato.

– Vedrai! Adesso chiamo le guardie.

Degli uomini in uniforme ti prendono e ti trascinano via. Per i prossimi anni sarai oggetto di studi. La tua libertà se ne è andata per sempre.

Fine

Inizi l'interrogatorio dal prigioniero più anziano, che porta un cappello elegantissimo ma buffo e la cravatta a fiocco:

– Cos'è un politicante?

Quello tossicchia e si raschia la gola, poi comincia a parlare:

– Un politicante è al servizio del popolo e lo aiuta a fare le giuste scelte. Noi siamo molto, molto, molto importanti! Infatti, senza di noi non ci sarebbero problemi; cioè, voglio dire, i problemi non sembrerebbero così grossi. Insomma... ecco, il fatto è che noi creiamo più problemi di quanti ne risolviamo, così diamo lavoro alla tanta gente che poi deve risolverli.

Il politicante abbozza un sorriso. I suoi modi sono molto cordiali.

– Ehi, aspetta un minuto, ora che ci penso! – aggiunge. – Tu sei di un altro pianeta. Possiamo diventare famosi, tu e io. Pensaci! Il mondo intero verrà a vederti e a sentirti parlare. Io sarò il tuo manager e con la vendita dei biglietti faremo un mucchio di soldi!

Non vuoi avere una parte in un simile spettacolo e fai per andartene, ma lui ti taglia la strada e in un attimo vieni catturato. Così devi restare sulla Terra a fare il fenomeno da baraccone.

Fine

98

Quando hai lasciato l'astronave da ricognizione ti è stata data un'arma segreta, il cui raggio ha l'effetto di rallentare il tempo al punto da congelare ogni movimento, fino a mandare in uno stato di ibernazione; però nessuno si fa male e basta lasciare il pulsante perché tutto torni come prima.

Estrai l'arma e la usi per disarmare i combattenti di una parte e dell'altra; quindi programmi un balzo nel futuro, in un posto e in un'epoca in cui sia possibile vivere in pace.

Trascinarti dietro tutte quelle persone che sembrano tante statue è abbastanza paradossale; ma a un tratto tutti tornano in vita e corrono alla scoperta del nuovo mondo in cui si trovano. Hanno completamente dimenticato il passato e sono ansiosi di ricominciare tutto da capo, con grande buona volontà.

Fine

In tutti i paesi e in ogni epoca i pirati si sono sempre presi tutto ciò che possono arraffare. Non c'è alcuna differenza se si tratta di pirati del mare, oppure del cielo o dello spazio: i pirati vivono e agiscono al di fuori del consorzio civile e devono essere messi al bando.

Così un giorno tu e il tuo gruppo di pirati spaziali venite accerchiati dalle astronavi da caccia dell'Ente Governativo Universale. Tu vieni deportato su una lontana, oscura galassia, guardato a vista dalle truppe dell'EGU. La tua carriera di pirata è finita per sempre.

Fine

100

Come è divertente fare il pirata, passando da un'avventura all'altra, per non dire dei forzieri pieni di monete della Banca Universale che si trovano sulle astronavi abbordate!

Ma un giorno intercettate un comunicato radio: tutte le banconote sono state messe fuori corso, sostituite da un nuovo sistema di baratti diretti per ogni tipo di merce. Di conseguenza, come pirati voi siete finiti: non vi rimane più niente da rubare.

Fine

Non è facile immaginare come sarà la vita futura sulla Terra, ma almeno vuoi provarci, visto che te ne è stata data la possibilità. Programmi un balzo nel futuro di cinquanta anni e ti trovi in mezzo a un gruppo di una sessantina di persone, tutte giovani e piene di salute. Ti dicono che sei stato aggregato a un gruppo scelto che sta per recarsi alla ricerca di un altro pianeta su cui sia possibile vivere. La Terra è diventata sovraffollata, gravemente inquinata, esausta, pericolosa per i suoi abitanti. Guerre, carestie, disastri l'hanno resa invivibile. Tu non credi troppo a ciò che ti dicono, ma hai l'impressione che parlino seriamente.

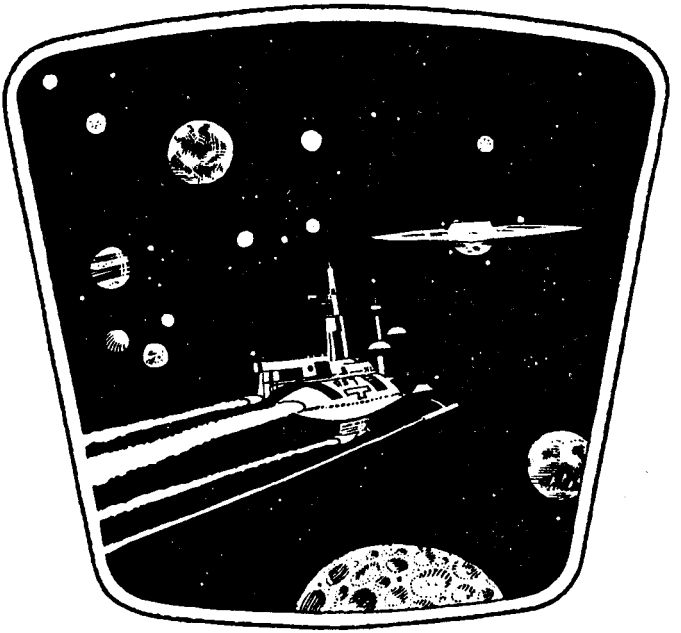
Poi arriva una grossa nave spaziale. Salite a bordo e venite lanciati nello spazio. Tutto ciò ai tuoi occhi ha un'aria fin troppo familiare. Tutto era iniziato esattamente così, su un'astronave in viaggio fra le galassie. E ora tutto sta ricominciando dallo stesso punto. Ma allora le tue avventure non avranno mai fine?

Fine

102

E così non ne potevi più della Terra, non riuscivi a sopportare come andavano le cose, volevi andartene... Bene, adesso puoi farlo. Dove vuoi andare? In quale pianeta? In quale galassia? In quale epoca? Sta a te sceglierlo. E magari finirai per scegliere di ricominciare tutto daccapo.

Fine



Una disinfezione consiste esattamente in questo: dopo aver accertato che sul pianeta non rimangano più esseri viventi, diverse piccole astronavi da trasporto vengono attrezzate con cannoni a raggi laser che ripuliscono la zona di ogni e qualsiasi vita batterica. Si tratta di una misura radicale, dato che il laser estirperà tutte le forme di vita; ma ormai l'ordine è stato dato e non puoi fare altro che portare a termine l'operazione.

Fine

104

Spesso il passato è ricco di conoscenze e di soluzioni che il presente ha preferito dimenticare. Analizzi i banchi di memoria del computer di bordo cercando dati su situazioni analoghe. Ci sono state, infatti, diverse epidemie simili a questa e scopri anche quella che era ritenuta la cura adatta: veniva attuata su un remoto pianeta, che era in maggior parte desertico, ma con fiumi e alte montagne che intersecavano le sue distese di sabbia. La cura richiedeva il sacrificio del dieci per cento della popolazione, per placare - così si deve supporre - le ire di un qualche dio offeso. Ma ovviamente gli Axliani non vogliono saperne di una simile cura. Come dar loro torto?

Quindi, non c'è alcun rimedio. L'epidemia dovrà compiere il suo corso mortale.

Fine

Ma come puoi riuscire a convincere gli abitanti di Axle a combattere l'inquinamento del loro pianeta, quando non lo hanno fatto per tanto tempo?

Forse questo è un compito disperato.

Fine

Tu e gli altri componenti della tua squadra venite riportati sull'astronave da ricerca per riferire.

– Siamo convinti che la Corte Galattica dell'Ente Governativo Universale dovrebbe inviare su Axle le forze di polizia occorrenti a obbligare gli abitanti a adottare le misure opportune.

– Però questo sarebbe un interferire nei diritti di un pianeta indipendente. Non possiamo permetterci di dire a nessuno come dovrebbe e non dovrebbe vivere. Non faremmo che indisporli e ferirli nella loro suscettibilità.

Comunque, il tuo rapporto con le relative raccomandazioni viene trasmesso alla Corte Galattica, e questa deve convenire che non c'è nulla o quasi che si possa fare. Axle deve sbrogliarsi da sola i suoi problemi.

Fine

Incredibile! Assurdo, ma è così: l'Ente Governativo Universale ha mandato in forze le astronavi della polizia spaziale per costringere la vostra stazione di ricerca a atterrare su Axle. Siete obbligati tutti a unirvi agli abitanti del pianeta in una vera e propria quarantena permanente, dato che per la vostra malattia non c'è alcuna cura.

Fine

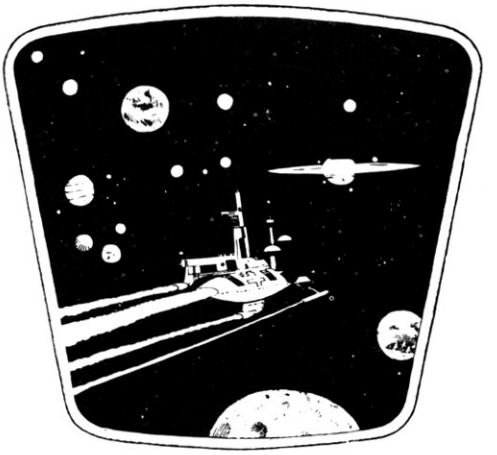
Sorprendente! Incredibile! Ciò che vi aspetta su Axle è davvero imprevedibile: la gente sta meglio, la febbre è stata debellata. La civiltà si è rimessa in cammino.

Tutti vi accolgono con grandi manifestazioni di gioia. Fatto strano, la cura per il morbo misterioso era molto semplice: completo riposo alla luce delle tre lune di Axle per tre settimane, senza toccare cibo solido e bevendo con molta moderazione. Una cura semplice, vecchia ma efficace.

Anche tu vieni curato, e il futuro ti sorride di nuovo.

Fine

A2



STA' PRONTO AD AVVENTURARTI
NELLO SPAZIO... E OLTRE!

Sei nato su un'astronave intergalattica. Ormai puoi vantarti di essere uno dei più esperti avventurieri delle stelle e per questo sei stato scelto per una audace missione su un lontano pianeta.

Improvvisamente sullo schermo avvisti una nave spaziale aliena, totalmente diversa da tutte quelle che hai visto finora. Gli alieni si dimostreranno amichevoli o ostili? Ma non c'è tempo da perdere. Devi affrontarli e tentare di metterli fuori combattimento, o devi andare con loro senza reagire? Eccoli, sono già qui! Decidi, presto!

Se vai con loro, continua a pagina 18. **Se decidi di batterti**, passa a pagina 20.

Ciò che succede dopo dipende unicamente dalle scelte che farai tu stesso. Come andrà a finire la storia? Solo tu puoi saperlo! E la cosa più bella è che puoi continuare a leggerla e rileggerla finché vivrai non una ma quarantaquattro avventure diverse, tutte straordinariamente drammatiche e temerarie!

SCEGLI LA TUA AVVENTURA
N. 2 - 15 dicembre 1986
Pubblicazione periodica quindicinale
registrata presso il Tribunale di Milano
al n. 516 del 4.10.1986
Direttore responsabile Margherita Forestan

ISBN 88-04-30069-8

9 788804 300694

Lire 2900
(•••)